

ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US!

Lotek64



Nr. 14/Juni 2005



Schwedischer Musiker mit Konzentrationsschwierigkeiten: **Interview mit Psilodump**

Seite 3



Ein neues Modul erregt Aufsehen in der C64-Welt: **Speichergigant MMC64**

Seite 8



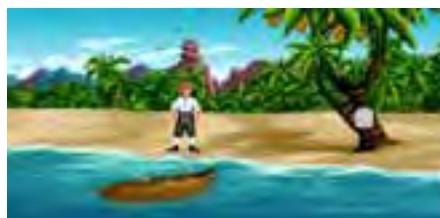
Neue Lotek64-Serie: Handheld-Konsolen, Teil 1 **SNK Neo Geo Pocket Color**

Seite 11



Die längste Praline der Welt: **Roland LAPC-1**

Seite 17



Lotek64-Lieblingsspiel #3 **Ferien auf Monkey Island**

Seite 26



Liebe Loteks!

Pünktlich zu Ferienbeginn präsentieren wir euch voller Stolz eine neue, 28 Seiten starke Ausgabe von Lotek64. Neben Beiträgen der nun bereits bewährten Redaktion gibt es das Debüt von Nico Müller (Seite 26), außerdem konnten wir mit Lutz Goerke und Simon Quernhorst zwei Autoren gewinnen, die Leserinnen und Lesern unserer Zeitschrift bestimmt in positiver Erinnerung sind. Bereits seit längerem war eine Neuauflage des Musikschwerpunktes der Ausgabe #08 geplant. Musik ist für Lotek64 immer ein Thema, doch diesmal gibt es mit Beiträgen über die Roland-LAPC1-Karte, den CD-Tipps sowie dem Interview mit dem schwedischen Musiker Psilodump eine etwas geballtere Ladung.

Mit „Retro Treasures“ und „Gottes vergessene Kinder“ gibt es zwei neue Kolumnen, die in Zukunft (mehr oder weniger) regelmäßig erscheinen sollen. Beiträge zum Atari ST und zur Handheld-Konsole Neo Geo Pocket Color richten den Blick auf zwei Computer, die in unserem oft C64-lastigen Magazin unterrepräsentiert sind. Die News-Sektion

von Tim Schürmann wurde überarbeitet und präsentiert sich nun viel übersichtlicher.

Probleme gibt es hingegen mit dem Internetauftritt von Lotek64. Unsere Seite — www.lotek64.com — ist noch immer nicht erreichbar. Früher oder später kommen wir aber wieder, bitte versucht es einfach von Zeit zu Zeit wieder. Die PDFs können aber jederzeit von einer der Mirror-Seiten heruntergeladen werden:

<http://www.c64-mags.de>

<http://www.media2000-berlin.de>

<http://www.ttecx.de>

Wir hoffen, dass wir ein abwechslungsreiches und interessantes Heft zusammengestellt haben, und wünschen euch einen schönen und erholamen Sommer!

*LordLotek
für die Lotek64-Redaktion*

Last but not least: Unser Besonderer Dank gilt Thomas Dorn, der freundlicherweise den Druck der erstmals farbigen Titelseite übernommen hat.

Impressum: Herausgeber, Medieninhaber: Georg Fuchs, Waltendorfer Hauptstr. 98, A-8042 Graz/Austria

d . red .

Jens Bürger Arndt Dettke Georg Fuchs Volker Rust Martin Schemitsch Rainer Buchty Stefan Zelazny Andre Hammer

Das Lotek64-Abo

Lotek64 ist grundsätzlich kostenlos. Da die Portokosten aber sehr teuer sind, muss jeder Leser / jede Leserin selber dafür aufkommen.

1. Portokosten

[a.] Abos in Österreich: Die Portokosten für eine Ausgabe betragen 1 Euro (Versand als Brief, 50 bis 100 g). Seltsamerweise kostet es geringfügig weniger, ein Heft ins Ausland zu versenden. Ein Jahresabo kostet also 4 Euro.

[b.] Abos außerhalb Österreichs: Der genaue Preis ändert sich jedesmal geringfügig, da er im Tarifmodell der österreichischen Post aus einer Kombination aus Stückzahl und Gewicht berechnet wird (angefangene ganze 1000 Gramm sind immer komplett zu bezahlen). Realistisch sind erfahrungsgemäß zwischen 90 Cent und 1 Euro pro Heft. Für ein Jahresabo empfehle ich also die

Überweisung von 4 Euro, überschüssige Cents werden natürlich gutgeschrieben.

Die Mitte 2002 eingeführten neuen Posttarife haben auch Konsequenzen für die „Schnorrer-Abos“. Es werden nur noch so viele Hefte gratis verschickt, bis ein Kilogramm voll ist. Das können zwischen null und vierzehn Hefte sein.

2. Überweisungen aus dem EU-Ausland

Da es innerhalb der EU (egal, ob Eurozone oder nicht) keine Überweisungsgebühren mehr gibt (Stichwort „Binnenüberweisung“), ist es nicht mehr nötig, das Geld in einem Kuvert zu versenden oder auf ein deutsches Konto zu überweisen. Den Versand von Bargeld in einem Brief schlage ich nur Abonnent/inn/en aus Nicht-EU-Ländern vor.

Die Bankverbindung für Lotek64:

LOTEK64-Bankverbindung

Internationale Bankverbindung (IBAN): AT58 1200 0766 2110 8400
BIC (SWIFT): BKAUATWW, Kontoinhaber: Georg Fuchs

Innerhalb Österreichs: Konto 76621108400, BLZ 12000

Als Verwendungszweck bitte „Lotek64-Abo Vorname Nachname“ oder Ähnliches angeben, max. 35 Zeichen!

Wer ein Abo bestellt und eine Portospende überweist, muss uns natürlich trotzdem per E-Mail oder auf dem Postweg verständigen und die Adresse bekannt geben!

Hier die Regeln für das Lotek64-Abo in Kürze:

A. PORTOSPENDE – Wer sich an den Portokosten beteiligt – 1 Euro pro Ausgabe –, bekommt Lotek64 garantiert zugeschickt.

B. KEINE SPENDE („Schnorrer-Abo“) – Wer nichts bezahlt, bekommt Lotek64 nur, „solange das Geld reicht“.

„Ein Dach über dem Kopf...“

Interview mit dem Musiker Psilodump

Psilodump ist ein schwedischer Musiker, der neben elektronischen Klängen gerne auch echte Instrumente einsetzt und damit für die Elektronik-Szene ungewöhnliche Akzente setzt. Lotek64 unterhielt sich mit ihm über musikalische Schubladen, Konzentrationsschwierigkeiten, Albert Hofmann und vieles mehr. Seine Musik findet man unter <http://www.x-dump.com>.

Lotek64: Sag uns etwas über die Person hinter der Musik. Was hält dich in Gang, wenn du nicht gerade Musik machst? Beschreib dich einfach selbst.

Psilodump: Ich bin ein ziemlich vielseitiger Mensch. Das merkt man aber nicht gleich, weil ich mich immer zusammenreiße und nicht zu viel Aufmerksamkeit auf mich zu ziehen versuche. Das geht so, dass ich die meisten komplizierten Dinge im Benehmen und in dem, was ich sage und tue, einfach wegbügele. Oft führt das dazu, dass die, die meine Denkweise nicht kennen, mich für blöd oder zumindest ein bisschen langsam halten. Bei anderen Gelegenheiten kann es aber auch schon mal vorkommen, dass ich ununterbrochen rede, und die Leute glauben dann, ich sei extrovertiert, was ich definitiv nicht bin.

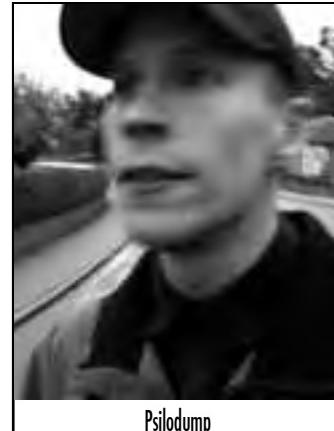
Man kann nicht behaupten, dass ich sehr zielgerichtet wäre. Ich habe eher Schwierigkeiten mit dem Konzentrieren, wodurch ich viele Sachen gar nicht erst anfange oder angefangene nicht zu Ende kriege. Zum Beispiel Interview-Fragen beantworten, die mir per Email zugeschickt wurden.

In vielerlei Hinsicht bin ich überempfindsam, was mich dazu gebracht hat,

mir ein paar Schrullen zuzulegen, die eigentlich nur mich und andere davor bewahren sollen, verletzt zu werden. Diese Empfindsamkeit kommt mir aber auch sehr zugute. Wenn ich zeichne, mache ich das mit unglaublich vielen Details, und in meiner Musik gibt es immer wieder mal kleine knifflige Stellen. Ich widme ganz automatisch allen denkbaren Kleinigkeiten meine Aufmerksamkeit, selbst wenn sie scheinbar gar keinen großen Einfluss auf das Ganze haben.

Ich liebe Dinge, die nicht gleich auf der Hand liegen – Sachen mit doppelter Bedeutung ziehen mich einfach an. Und ebenso viele Dinge finde ich ulzig. Daher kann man mich leicht unterhalten, und ich habe das Gefühl, dass das viel besser ist, als wenn man überhaupt nichts lustig findet.

Ganz typisch ist auch, dass ich nicht immer hinter irgendwas Bestimmtem her bin. Die meisten Sachen lassen mich eher kalt. Richtig pingelig werde ich aber, wenn es um Musik geht. Die meiste Musik fört mich wenig an, aber dann gibt es plötzlich ein Stück, egal von welchem Genre und aus welcher Stilrichtung, das mich völlig aus dem Häuschen bringt!



Psilodump

Welt zu steuern, glaube ich, dass ständig Verschwörungen gegen meine Person im Gange sind, dass alle gegen mich arbeiten. Es ist nur so ein Gefühl, und ich weiß natürlich, dass das irrational ist.

Lotek64: Ich wurde auf deine Arbeit aufmerksam, als das Label 8bitpeople's eine deiner Platten herausbrachte. Wie bist du mit den Leuten zusammengekommen? Wie gefallen dir ihre anderen Veröffentlichungen?

Psilodump: Ich habe Nullsleep im Micromusic.net-Forum getroffen und wir wurden sofort Freunde. 2004 bekam ich zufällig die Gelegenheit, die EP Memory Loss herauszubringen. Die Einzelheiten weiß ich gar nicht mehr. Ich hab bis heute noch nicht alles von den 8bitpeople's gehört, muss ich zugeben. Aber vielleicht liegt das ja an meinen Konzentrationsschwierigkeiten, das wäre doch eine halbwegs plausible Erklärung dafür. Ich kann hundertprozentige Chip-Musik sowieso nicht ausstehen. Für mich ist ein blößer Stil einfach nicht gut genug. Andererseits gehören Bit Shifter, Goto80 und Lo-Bat zu meinen liebsten Chip-Künstlern, und die haben Sachen für 8bitpeople's gemacht!

Lotek64: Ich finde, Washed ist eine sehr anspruchsvolle Platte, sowohl technisch als auch musikalisch. Was für ein Equipment verwendest du?

Psilodump: Abgesehen davon, dass ich unterbewusst davon ausgehe, die

Psilodump: Der Einleitungssong zum Minialbum ist ein Konzertflügel-Stück,



* SIEHE LOPERT #1

das eine alte Freundin von mir spielt, Karin. Ich hab sie angerufen und gefragt, ob sie diese Version meines „Washed“-Stücks, auf dem das ganze Album basiert, spielen wollte. Es ist wirklich auf einem Flügel gespielt worden, in einer Kirche in Kungsängen. Ich hab's dort auf Minidisc aufgenommen und zuhause mit meinem Computer bearbeitet, damit der Sound so gut wie möglich rüberkommt. Zum Schluss hab ich noch Geräusche und Füllkram reingebaut.

Im zweiten Stück, „Pretty Washed“, spielen Paza und Skruvmejsel die Instrumente. Paza eine Mandoline und Skruvmejsel die Posaune. Der Drumloop, der für beide Stücke – „Pretty Washed“ und „Washed“ – die Grundlage bildet, enthält Samples von einer richtigen Djembé, und der Rest stammt aus meinem Computer.

Vaknaa beruht ebenfalls komplett auf Computertönen, mit Ausnahme der Vocals, die tatsächlich von mir selber sind.

Der Track „Nine“ wurde inspiriert von meiner eigenen Musik, wie ich sie 1999 gemacht habe, deswegen musste ich mir dafür einen von den Synthesizern leihen, wie ich sie damals ganz oft benutzt habe – das war so eine Art Zeitreise, nicht nur soundmäßig, sondern auch, was das Feeling angeht.

„Dreid“ wurde vollständig mit meinem Computer hergestellt, einschließlich der Autogeräusche und dem Vogelzwitschern, die ich an einem offenen Fenster in meinem Zimmer gesampelt habe. Die übrigen Stücke auf dem Mini-Album sind eigentlich Remixes, aber der Pi-Bois-Remix ist von mir, Paza und Skruvmejsel, wobei fast alles von uns selbst auf echten Instrumenten gespielt wurde. Paza spielt elektrische und akustische Gitarre, den Bass, die Mandoline, die Djembé und Schlagzeug. Skruvmejsel spielt die Posaune und ich mach den Rest, meist auf dem Computer.

Lotek64: Das Equipment spielt für dich also nicht die entscheidende Rolle?

Psilodump: Für mich hat Musikproduktion überhaupt nichts mit Equipment zu tun. Equipment mag für viele sehr nützlich sein, ich kann damit wenig anfangen. Ich gehe einfach so vor, dass ich meine wie immer gearteten Ideen augenblicklich, so schnell wie möglich, vorzugsweise auf dem technisch einfachsten Weg mit meinen gewohnten Programmen umsetze. Teure, komplizierte Synthesizer, die man programmieren und konfigurieren muss, würden mich nur unheimlich stören, die kauf ich erst gar



nicht. Alles soll so schnell wie möglich fertig sein, ohne den Zwang, im Vorhinein viel planen zu müssen. Ich fange einfach etwas ein, das da gerade in diesem Augenblick ist, halte es fest, und stelle es in einen Zusammenhang. Und darüber hinaus fahre ich voll darauf ab, Instrumente in Echtzeit zu spielen (außer Schlagzeug), daher ist Equipment für mich etwas ganz und gar Überflüssiges. Außer, ich kann was damit samplen. Und wenn etwas sich besonders anhören soll, spiele ich eben damit rum, bis es so klingt, wie ich das will.

Lotek64: Auf deiner Homepage erwähnst du, dass du früher mit Amiga-Computern gearbeitet hast. Was machte den Amiga damals so besonders? Hast du auch Erfahrungen mit anderen „überholten“ Systemen gesammelt?

Psilodump: Na ja, mein Interesse an „Computer-Hausmusik“ entstand mit dem C64 meines älteren Bruders in den 80ern – er hatte da einige Musikprogramme auf seinen Floppys, aber die waren ziemlich kompliziert und ich hab sie nicht richtig verstanden. Später hatte mein Bruder dann einen Amiga 500 und er machte eine ganze Reihe Stücke darauf mit einem Programm namens Protracker 1.0. Der Gedanke, dass ein Computer genau so klingen und spielen sollte, wie ich ihm

das eingegeben hatte, war für mich ziemlich unverfend.

Dann, als ich und Paza endlich den A500 erbten, fing ich sofort an, damit herumzuexperimentieren. Es entstanden viele winzige Stücke, die ich alle auf VHS-Bändern aufzeichnete (weil unser älterer Bruder uns seine alten Disketten nicht geben wollte).

Jahre später, nachdem ich allerhand Zusatzausrüstung für den Amiga 500 zusammen hatte, arbeitete ich ein bisschen, damit das Geld reichte, mir einen Amiga 1200/030/50MHz zu kaufen – und kam so an MIDI und diese Sachen. 1999 schließlich trat ich zum PC-Glauben über. Seit der Zeit mache ich alles auf dem PC.

Lotek64: In Schweden und in anderen skandinavischen Ländern spielt die SID-Szene immer noch eine relativ große Rolle. Hast du jemals was mit diesem feinen Chip zu tun gehabt? Die Memory Loss EP, ein anderes ganz fantastisches Werk von dir, erinnert mich stark an ganz berühmte SID-Stücke.

Psilodump: Mit der SID-Szene bin ich nicht besonders vertraut. Überhaupt mit keiner Szene (abgesehen von der Underground-Rave-Szene), was das angeht. Ich halte mich eher fern von solchen Einflüssen, internen Regeln und Attitüden einer Subkultur, Gruppe oder Szene. In den meis-

ten Fällen geht es dabei nur darum, sich irgendwann selbst zu erübrigen, sie schreiten in keiner Weise voran, nur weil sie die Gruppe als solche retten wollen – den meisten Szenen wird die Musik bald zweitrangig, neue Ideen erscheinen ihnen sogar als Bedrohung ihrer Struktur und ihrem möglichen Erfolg, und das hält die Szene im Griff. Sowas mag ich nicht und deshalb habe ich keinerlei Interesse daran, an solchen Bewegungen teilzuhaben.

Was den SID-Chip angeht, habe ich schon immer den Sound und die Musik in den Commodore-64-Spielen gemacht! Besonders die Rob-Hubbard-Stücke! Absolut großartiges Zeug!! Die Memory Loss EP ist, wie viele meiner Micromusic-Stücke, in einem sehr computerigen, rückbezüglichen, extrovertierten Geist entstanden, ganz ähnlich dem Geist, den ich spüre, wenn ich die Chip-Musik in den liebenswerten alten Commodore-Games höre. Allerdings sind bei diesen Stücken keine alten Computer verwendet worden, keine – was vielleicht die eine oder andere Augenbraue nach oben zieht, oder?

Ich glaube nicht an Dogmen, ich bin auch kein Purist. Bei mir zählt, was ich höre und fühle, wenn ich mir mein fertiges Stück zum ersten Mal anhöre, nicht, wie es entstanden ist. Und ich habe kein Mitgefühl für Leute, die sich darüber ärgern oder enttäuscht sind, weil sie sich „ausgetrickst“ fühlen, weil das Wissen um die Arbeit hinter einem Kunstwerk (oder wie man das auch immer nennen will) nicht seine Erfahrung beherrschen oder gar zerstören sollte. Und wenn es das doch tut, dann sollte man schleunigst sein Verhältnis zur Musik überdenken.

Lotek64: Gibt es Musiker, für die du so etwas wie Bewunderung hegst oder die du zumindest respektierst?

Psilodump: Ich mag die unterschiedlichsten Musikrichtungen. Am besten gefällt mir die Musik der Künstler vom X-Dump-Electronica-Kollektiv (Din Stalker, Dorothy's Magic Bag, Paza, Lithis und Skruvmejsel) – die sind sowas von fantastisch! Für mich ist das eine große Ehre, dass ich Teil ihres Kollektivs bin. Ein ehemaliges Mitglied, Sbindon, machte auch tolle Musik, bis er dann meinte, er müsse damit aufhören. Inzwischen hab ich gehört, dass er wohl wieder was machen will – könnte aufregend werden.

Dann gibt es da noch einige andere Künstler und Gruppen mit super Musik, die schon länger im Geschäft sind, z.B. Pink Floyd, David Bowie, Björk,

Aphex Twin, Squarepusher, Hardfloor, die Beatles, Westbam (Mitglieder von Mayday), Laibach, Orbital, Red Hot Chili Peppers, Yello, Frank Zappa, James Brown, Public Enemy, The Orb, Danny Elfman — naja usw.

Paza hat mich vor kurzem auf die Musik von Modest Mussorgsky gebracht, die ist wirklich schön. Obwohl ich noch viel mehr von ihm hören muss. Du hast das Wort „Respekt“ verwendet. Respektieren würde ich jeden Musiker, der seine Musik genau so macht, wie er selbst sie richtig findet, nicht, um damit Aufmerksamkeit zu erregen, Geld zu machen oder irgendwo besser hinzupassen.

Lotek64: Wann wird es etwas Neues von dir geben? Arbeitest du gerade an einem neuen Album?

Psilodump: Ich habe eine Menge Sachen in Arbeit. Im Moment arbeite ich an einem neuen Release mit dem Titel „Psilodump - You Sick Little Monkey“ für mein eigenes Weblabel, das in das X-Dump-Electronica-Kollektiv eingebettet ist und ebenfalls von mir betrieben wird. Schwerpunkte sind Beats und verrücktes Zeug, Melodien spielen diesmal eine große Rolle. Dann arbeite ich für ein anderes Netlabel namens The Art of Realistix, eine Art Sublabel von X-Dump. Ziel dieses Projekts ist es, elektronische Musik, die einige Freunde und ich in den 90ern gemacht haben, zu veröffentlichen. Das wird vor allem jenen Leuten entgegenkommen, die sich für die Wurzeln meiner Musik interessieren. Es ist eine Art Geschichtsstunde. Dann gibt es da noch ein Projekt mit dem Titel „476 vol.3 / Hellbender“ aus dem Jahr 1999, aber darüber will ich noch nicht zu viel sagen, damit nicht zu viele Spekulationen angestellt werden, bevor ich selber weiß, was daraus wird.

Lotek64: Hast du schon einmal daran gedacht, mit deiner Musik Geld zu verdienen? Du bietest ja alles kostenlos im Internet an.

Psilodump: Ich habe immer darüber nachgedacht. Ich habe auch seit 1997 mit „echten“ Labels zu tun und drei 12"-Platten aufgenommen, es sind auch neue geplant. Aber insgesamt hängen mir die Labels und die ganze Musikindustrie zum Hals raus, weil man sich immer den Zwängen des Marktes beugen und Kompromisse eingehen muss, damit eine Veröffentlichung auch in den Rahmen passt, den das jeweilige Label vorgibt und damit die Vertriebe die Platte übernehmen. Mir wurden schon einige Verträge

angeboten, aber jedes Mal wurde versucht, in die Produktion einzutreten, also habe ich mich sofort zurückgezogen. Musikmachen ist für mich kein völlig bewusst ablaufender Prozess, also kann ich mich dabei nicht an Vorgaben halten. Außerdem lässt sich meine Musik nicht so einfach in eine Kategorie-Schublade stecken, was die Vermarktung erschwert. Wenn mir aber ein Label freie Hand lässt, zu tun, was ich will, werde ich meine Linie ändern. Oder ein eigenes kleines Label aufbauen, das habe ich schon seit Jahren vor. Ich träume von einem Label auf der Basis des X-Dump-Kollektivs.

Lotek64: Was bedeutet dir außer Musik noch etwas?

Psilodump: Neben meiner Musik habe ich eigentlich wenig, worin ich mich groß engagiere. Es sind die kleinen Sachen, die meine Welt vorantreiben. Mir ist nichts wirklich wichtig, solange ich ein Dach über dem Kopf und genug zu essen habe. Ich bin nicht sehr anspruchsvoll... naja, ein Computer ist schon wünschenswert.

Lotek64: Dein Name „Psilodump“ erinnert mich an die Drogen Psilocybin. Bist du ein musikalischer Albert Hofmann, auf der Suche nach der Wunderdroge? Was für eine Geschichte steckt hinter deinem Namen?

Psilodump: Assoziationen sind das Beste, was man haben kann, und das Tolle daran ist, dass jeder Mensch ganz eigene Sachen assoziiert. Dadurch kann sich jeder seine eigene Geschich-

te zusammenreimen, jeder hat ja andere Bruchstücke des Ganzen im Kopf. Interessant ist auch, wie es überhaupt zu Assoziationen kommt. Die meisten assoziieren nicht etwa frei, sondern immer abhängig von den eigenen Erfahrungen, Prinzipien und anderer Leute Meinungen. Immer mehr Menschen glauben, dass wir alle „gut informiert“ sind, dass wir genau wissen, wie alles zusammenhängt, und dass wir die ganze Welt durchschauen. Aber paradoxerweise lassen wir ganz offensichtliche Tatsachen oft einfach weg oder verdrängen sie sogar, nur damit da irgendeine positive Kraft am Leben bleibt. Keiner will zugeben, dass wir alle eigentlich mehr oder weniger zufällig im Dunkeln herumstolpern. Wir machen uns vor, dass die Menschheit alles weiß, und dabei imitieren wir uns bloß alle gegenseitig.

Für mich ist das ein interessantes Gefühl und darum spiele ich gerne damit, mache nichts zu offensichtlich bzw. lasse Dinge nur scheinbar offensichtlich sein. Ich lasse hier und da Platz für Fragezeichen, Thesen, Urteile oder manchmal auch nur für ein wildes Durcheinander. Nicht nur im Hinblick auf meine Musik, sondern auch beim Künstlernamen, den ich mir gegeben habe.

Ich hab schon viele Theorien gehört, woher mein Name kommen könnte, und ich wette, die allerkonventionellste davon, die sich bei den meisten aber aufdrängt, ist die von den Psilocybin-Drops. Wäre doch viel zu offenbar, oder? Vielleicht — vielleicht auch nicht. Es gibt Leute, die meine Musik wie

einen Trip empfinden oder sie für psychedelisch halten. Ich selber sehe das ganz anders, für mich klingt die Musik eher neurotisch, psychotisch oder irgendwie — durcheinander.

Selbst wenn der Anfang des Namens wirklich vom Psilocybin herkäme — warum hätte ich das wohl so gemacht? Die einzigen Drogen, die ich regelmäßig konsumiere, sind Koffein und Zucker, und mir käme es gar nicht in den Sinn, andere dazu aufzuordern, irgendwelche Drogen einzuwerfen. Warum sollte ich? Was hätte ich davon? Trotzdem finde ich diese Gedanken sehr interessant, denn ich denke, dass sie — zusammen mit meiner Kunst — die Leute dazu bringen könnten, außer ihrem Verstand öfter auch mal ihre Vorstellungskraft und ihre Gefühlswelt zu nutzen.

Leider (aber bezeichnenderweise) legen sich die Menschen meistens viel zu früh fest, benutzen vorgefertigte Erklärungsmuster, Vorurteile. Genau dies ist ein Punkt, den ich beim Washed-Minialbum vermitteln wollte, viele lassen diese Art von Erfahrungen beim Zuhören einfach weg, nur um sich ihre Prinzipien zu erhalten und ihren „Geschmack“, da bin ich ganz sicher.

Was ich mache, mag nicht unbedingt besonders populär sein, aber vielleicht bringe ich die Leute ja wenigstens dazu, die Welt mal mit anderen Augen zu betrachten. Hat da wer Albert Hofmann gesagt? Hahaha...

Interview: Georg Fuchs, Übersetzung aus dem Englischen:
Arndt Dettke.

BONE ERSETZT SAM & MAX 2

Telltale Games lautet der Name eines neu gegründeten Entwicklungsstudios, dessen erstes Projekt sich Bone nennt. Der Clou an der Sache ist, dass es sich bei den Gründern um jene Exmitarbeiter von Lucas Arts handelt, die zuletzt mit den Arbeiten am eingestellten Adventure Sam & Max 2 beschäftigt waren.

Ihr neues Projekt orientiert sich an der Comicserie von Jeff Smith und soll neben den humorigen Einlagen alles bieten, wovon Fans des klassischen Point-and-Click-Adventures seit Jahren träumen.

ah

C64-DTV [PAL]

Im Rahmen eines Vortrags an der Standford-Universität am 18. Mai ließ C1- und C64-DTV-Designerin Jeri Ellsworth die europäische Commodore-Fangemeinde durch die Bemerkung aufhorchen, die lange erwarteten PAL-Boards gingen noch vor Ende Mai in einen Testlauf. Dass die Auslieferung der heiß ersehnten PAL-Version des „C64 in einem Joystick“ kurz bevorsteht, zeigt auch ein Blick auf den Internet-Händler Amazon. Der deutsche Ableger führt den Artikel für 24,99 Euro, als Liefertermin wird der 15. Juli 2005 genannt.

Ob sich an der Software gegenüber der NTSC-Version etwas geändert hat, bleibt ein Geheimnis.



Gegen Portospende auf Kto.
462475-101, BLZ 100 100 10
(Postsparkasse Berlin).

Mumpitz 115

Nachrichten aus der

25.03.2005

Eine neue Version des unter der GNU-GPL-Lizenz stehenden **HXA65**-Assemblers ist erhältlich: www.home.earthlink.net/~hxa

26.03.2005

Die Musikgruppe **Press Play on Tape** hat pünktlich zum Osterfest eine Liste aller auf ihren CDs versteckten Easter Eggs veröffentlicht. Easter Eggs sind versteckte Kleinigkeiten oder erst auf den zweiten Blick zu entdeckendes Bonusmaterial. Wer nicht selbst auf die Suche gehen möchte, findet alle Informationen unter <http://www.pressplayontape.com/default.asp?pid=eastereggs>

30.03.2005

Die Seite **Remix64** (<http://remix64.phatsites.de/>), Anlaufpunkt für neu aufgelegte C64-Musik, bietet nun RSS-Meldungen an. Gleicher gilt für das seiteneigene Forum.

31.03.2005

Protovision meldet, dass die Entwicklung von Wor Wizards für eine Zeit ausgesetzt werden muss. Die Anleitung zu Metal Dust befindet sich bereits im Druck und ein neuer Trailer kann auf den Protovision-Seiten zum SuperCPU-Spiel heruntergeladen werden. Darüber hinaus wurden die letzten Musikstücke ins Spiel „Tanks 3000“ eingebaut und ein Demo zum Download bereitgestellt. <http://www.protovision-previews.de>

05.04.2005

Unter www.ehis64.net finden Fans des Spiels **Emlyn Highes International Soccer** ab sofort alle nur erdenklichen Informationen und Materialien rund um den Fußballklassikers.

06.04.2005

Protovision hat einen neuen Trailer zum kommenden SuperCPU-Spiel **Metal Dust** herausgebracht. Als Besonderheit ist ein exklusives Musikstück von Markus Siebold zu hören. Des Weiteren gibt es neben einem neuen Demo von Spiel Tanks 3000 eine neue Preisliste sowie eine neue Bankverbindung (Konto: 51540037, Commerzbank Wetzlar, Kontoinhaber: Oliver Förster, 480964601). Weitere Informationen finden sich unter www.protovision-online.de

09.04.2005

Die diesjährige **Breakpoint 2005 Party** wurde von einem Kamera- team der 3SAT-Computersendung Neues begleitet. Der Bericht liegt

nun als Video im XVID-Format unter <http://www.ojuice.net/> (News- Sektion) bereit. Weitere Informationen liefert die Breakpoint-Seite <http://breakpoint.untergrund.net>

11.04.2005

Das Buch „GamePlan“ von Winnie Forster ist nun auch in einer englischen Übersetzung unter dem Titel „**Game.Machines**“ erschienen. In England wird es von MbD unter <http://www.mbdrecords.com> vertrieben. Die deutsche Ausgabe wurde stark ergänzt neu aufgelegt.

13.04.2005

Im **Remix64-Forum** wurde darauf hingewiesen, dass das SidPlug-Plugin, zu haben unter <http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/5147/sidplay/sidplug.html>, auch mit dem Firefox-Internetbrowser zusammenarbeitet. Sobald man die Datei npsid.dll in das Plugin-Verzeichnis des Browsers kopiert hat, spielt das kleine Werkzeug automatisch C64 Musikstücke im SID-Format ab, sofern diese in die aktuell betrachtete Seite integriert wurden.

22.04.2005

Die schwedischen Gruppen Triad, Fairlight und Booze Design bringen ein neues Disketten-Magazin unter dem Namen **Nordic Scene Review** heraus. Inhaltlich möchten die Macher damit „die Lücke zwischen den Veröffentlichungen der Demoszene und den bisherigen Medienberichten stopfen“. Den Schwerpunkt bilden somit Reviews von neuen Demos. Die erste Ausgabe ist unter <http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=18990> erhältlich.

01.05.2005

Es gibt ein neues C64-Magazin. „**CeVi aktuell**“ soll jeden Monat erscheinen und inhaltlich eine Brücke zwischen der kommerziellen GO64! und der Lotek64 schlagen. Die erste Ausgabe findet man kostenlos unter <http://www.c64.at/ceviaktuell/cevia0105.zip>.

04.05.2005

Unter <http://ftp.pokefinder.org> ist eine Suchmaschine zugänglich, welche sich rein auf **FTP-Server mit C64-Material** beschränkt.

06.05.2005

Die finale Version der „Alltime C64 Games Top 50“ ist nun unter <http://www.c64games.com/1-10.html> einsehbar.

08.05.2005

Unter www.c64-wiki.de wurde das

erste deutschsprachige **C64-Wiki** ins Leben gerufen. Die Bedienung ist an das Wikipedia-System angelehnt.

08.05.2005

Der Hardwarehersteller **8-BIT Designs**, erreichbar unter www.8bitdesigns.com, hat einen neuen Eigentümer. Der Gründer Michael Hunter zog sich nach eigenen Angaben nach der Geburt seiner Tochter aus Zeitgründen aus dem aktiven Geschäft zurück. Bereits am 05.05.2005 gingen alle Rechte an Denard Springle IV über, der ab sofort für ein Weiterbestehen des Betriebes sorgt. Die Anschrift des neuen Inhabers lautet: Denard Springle IV, C64 DieHards, 153 Kent Drive, Manassas Park, VA 20111, United States. <http://www.c64diehards.com>

11.05.2005

Unter www.audioscrobbler.com steht ein Dienst bereit, der für den Besucher ein individuelles Profil über seinen **Musikgeschmack** erstellt. Dabei werden auch Gruppen des C64-Sektors berücksichtigt, wie „Press Play on Tape“, „Slow Poison“ oder Remixer, wie „Lagerfeldt“.

28.05.2005

Neue Musik-CDs und Remix-Party Chris Abbott, einer der treibenden Männer hinter der C64-Remix-Musik-Szene und Herausgeber verschiedener Musik-CDs hat nach der Einstellung der berühmten Back-in-Time-Live-Partys nun für den 10. und 11. September die Back in Time Lite angekündigt. Es handelt sich dabei um ein „C64 music live“-Konzert, das in Manchester zusammen mit der Retrovision stattfindet. Gleichzeitig wird dort die Back-in-Time-Live-DVD mit Videoaufnahmen der vergangenen Veranstaltungen, sowie die neue CD von Macke erstmals öffentlich verkauft. Karten für das Wochenende müssen auf der Seite von Chris Abbott vorbestellt werden. www.c64audio.com

01.06.2005

Hobbytronic auf GameStar-DVD. Die DVD-Version der Spielezeitschrift GameStar enthält in der Ausgabe 07/2005 ein Video über den Case-Mod-Wettbewerb, der im Rahmen der diesjährigen Messe Hobbytronic stattfand. Neben dem Messebetrieb ist auch ein kurzes Interview mit den Herstellern des Arcade-Gehäuses zu sehen (siehe auch Seite 20).

01.06.2005

Videotext wird 25 Jahre alt. Der gute alte Videotext (formal: Teletext), der in der Austastlücke des Fernsehsignals mitgesendet wird, ist 25 Jahre alt. Aufgrund des einfachen Systems gab es auch entsprechende Hardware für den C64. www.spiegel.de/kultur/gesellschaft/0,1518,358568,00.html

03.06.2005

Musik in Wizball ist angeblich keine. Chris Abott, der die Rechte vieler C64-Musiker vertritt, veröffentlichte in einem Internetforum einen kurzen Einblick in einen zwei Jahre währenden Rechtsstreit mit einem deutschen Anwalt. Dieser bestreitet, dass die Musik von Wizball („Subtune 9“) Musik ist, sondern ein „Sinus-Soundeffekt“, dessen Noten nicht niedergeschrieben werden könnten und für deren Nutzung somit keine Gebühren anfallen würden. Darüber hinaus sei die Sequenz kein Produkt menschlicher Kreativität. Konkret geht es um die Nutzung der Melodie im Stück „14 Zero Zero“ von Console.

9.06.2005

In letzter Sekunde: Unter www.audioscrobbler.com steht ein Dienst bereit, der für den Besucher ein individuelles Profil über

The Infinite Loop 12



Die neue Ausgabe des **Infinite Loop** enthält unter anderem eine Anleitung für den Einbau eines SCSI-Ziplaufwerks in ein CMD-HD-Gehäuse.

Abo: **The Infinite Loop**, P.O. Box 746, Grand Junction, CO 81502, USA. Europa-Abo: 37 US-D.

Retrowelt

Releases

MAGAZINE

HARDWARE

SOFTWARE

SOFTWARE

SONSTIGES

von Tim Schürmann

Arachnophobia #34 (17.04.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://noname.c64.org>

CeVi aktuell #01/05 (01.05.2005) deutsches Printmagazin im PDF-Format, www.c64.at

Digital Talk #72 (20.05.2005) deutsches Diskettenmagazin, [www.digitaltalk.de](http://digitaltalk.de)

Driven #13 (30.04.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://drivenonline.org>

Game Over(view) #16 (03.04.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://dspaudio.com/~jaymz/>

Game Over(view) #17 (07.05.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://dspaudio.com/~jaymz/>

Nordic Scene Review #1 (22.04.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://noname.c64.org/csdb/release/download.php?id=18990>

Publication #55 (09.04.2005) englisches Diskettenmagazin, www.releases.civitas64.de/publication

Scene World #14 (02.04.2005) englisches Diskettenmagazin, die neue Ausgabe bietet ein überarbeitetes System für die Textbetrachtung und eine an das IDE64 angepasste Version, http://sceneworld.c64files.com/issue_14.php

Vandalism News #44 (22.05.2005) englisches Diskettenmagazin, <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=18132>

Final Replay V0.2 ROM (17.05.2005) Ein ROM für die Retro Replay Cartridge (universelles Erweiterungsmodul für den Expansionsport) von Indivial Computers. Die neue ROM-Software bringt einen Funktionsmix aus den legendären Final Cardridge III und der AR6. Darüber hinaus gibt es einen eingebauten Netzwerkserver, mit dem Daten direkt in den C64-Speicher über ein LAN geschickt werden können. Fehler der V0.1 wurden behoben, eine Funktion zur Schnellformatierung von Disketten wurde hinzugefügt. www.oxyon.de

IDE64 (27.05.2005) Der Quellcode der graphischen PlugIns ist nun Online [ftp://c64.rulez.org/pub/c64/IDE64/source/plugins_by_soci.tar.bz2](http://c64.rulez.org/pub/c64/IDE64/source/plugins_by_soci.tar.bz2)

MMC64 BIOS v0.97 (12.04.2005) Mit diesem Update wird der FlashCard-Leser MMC64 (Test auf Seite 10) um die Unterstützung von langen Dateinamen erweitert. Darüber hinaus wurden einige Fehler beseitigt, sowie die Kompatibilität des SID-Players und der MMC/SD erhöht. http://siliconsonic.de/t/bin/MMC64_V097.zip

cbm4win 0.1.0a (29.05.2005) Das Programm, mit dem man unter Windows XP/2000/NT und einem entsprechenden Kabel auf die Floppy des C64 zugreifen kann, hat eine Fehlerbe-reinigung erfahren. Hierzu zählen unter anderem die Behebung von Sicherheits- und Performanzproblemen, sowie eine Korrektur des d64copy Programms, das unter bestimmten Umständen fehlerhafte Diskettenabbilder erzeugte. [www.trikaliotis.net/cbm4win](http://trikaliotis.net/cbm4win)

64COPY v4.2 (29.04.2005) Größte Änderungen sind der neu geschriebene 6502-Disassembler, sowie das verbesserte Hilfesystem <http://ist.uwaterloo.ca/~schepers/download.html>

C64 Classix (20.05.2005) Ab sofort ist eine CD-ROM mit ca. 500 C64-Spielen als Vollversion im Handel erhältlich. Alle Spiele liegen als Diskettenimages vor und können über ein

Menü direkt auf dem PC oder Mac gestartet werden. Hersteller ist Magnussoft. Bezugsmöglichkeiten: Karstadt, GO64! Shop, www.magnussoft.de

C64-Manager v0.3 (10.05.2005) Die neue Version ermöglicht die Einbindung der Emulatoren VICE 1.16 und CCS64 v3.0 beta 1.5. Voraussetzung ist ein aktuelles Java Runtime Environment. www.c64games.de

Castle of Belmar (12.05.2005) Ein 13 Blocks großes Textadventure von Paul Panks. www.geocities.com/dunric/belmar.zip

CCS v3.0 beta 1.6 (14.05.2005) Die neue BETA-Version des Emulators enthält neben Fehlerbeseitigungen auch Verbesserungen der SID-Emulation. Neu ist die Möglichkeit, das Bandrauschen von Kassetten im Raw-Tapes-Format während des Ladevorganges anzuhören. www.ccs64.com

geoCanvas 64 und 128: Patch (19.04.2005) Werner Weicht hat einen Patch für geoCanvas veröffentlicht, so dass das „Line Tool“ nun korrekt unter Wheels oder dem Mega-Patch v3 arbeitet. wweicht.homepage.t-online.de

Grid Zone Remix (12.04.2005) Richard Bayliss hat das kommerzielle Spiel Grid Zone Remix fertig gestellt. Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich um eine erweiterte Fassung von Grid Zone und wird in der nächsten Zeit durch Cronosoft (www.cronosoft.co.uk) vertrieben. Angepeilter Preis ist 1,99 Pfund. Erste Screenshots und weitere Informationen: www.redizajn.sk/tnd64/april2005.html

psid64 Version 0.7 (15.05.2005) Das kleine Programm konvertiert SID-Musikdateien in vom C64 ausführbare Programme. Auf diese Weise kann man die Musikstücke auf dem C64 ohne zusätzliches Abspielprogramm anhören. http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=33757

Rosetta 1.7.2 (28.05.2005) Disassembler, <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=18160>

Slang/XSlang (22.05.2005) Das Slang-System hat ein Update erfahren. Es handelt sich hierbei um eine speziell für den C64 entwickelte Sprache nebst Compiler. Als Hilfswerkzeug existiert XSlang, welches Slang-Programme auf dem PC ausführt. [www.ffd2.com/fridge/slang](http://ffd2.com/fridge/slang)

Telnet BBS Server 1.2 (13.05.2005) Dieses Programm erlaubt das Aufsetzen eines BBS-Servers unter Windows, so dass man vom C64 mit einem Telnet-Programm darauf zugreifen kann. Mehr Informationen zu der Technik liefert www.telbbs.com. Die neue Version enthält unter anderem Unterstützung für die Turbo232- und Swiftlink-Hardware-erweiterungen, eine überarbeitete Oberfläche und ein Adressbuch. Der Quellcode steht auf Anfrage zur Verfügung. [www.jammingsignal.com/files/](http://jammingsignal.com/files/)

WarpCopy64 V0.2 (16.04.2005) Im RR-Net-basierten Transfer-tool für D64-Images wurden einige Fehler behoben, www.oxyon.de

AAY64 V0.64 (01.05.2005) „All about your C64“: eine Hilfedatenbank für Programmierer www.the-dreams.de/aay.html

Jeri Ellsworth: Vortrag online (20.05.2005) Der Vortrag der Konstrukteurin des C-1 an der Stanford University kann sich nun jeder als Videostream im Internet anschauen. Darauf kündigt sie auch an, dass in diesen Tagen ein Testlauf des C64DTV für den europäischen (PAL-)Markt stattfinden soll. <http://stanford-online.stanford.edu/courses/ee380/050518-ee380-100.aspx>

Releases

Endlich ein erschwinglicher Massenspeicher für den Commodore 64

Ein längst überfälliger Geniestreich

Das MMC64 ist ein von Oliver Achten entwickeltes SD/MMC-Flashkarten-Interface für den C64/128. Die Karte, die ohne Gehäuse geliefert wird, wird einfach in den Modulschacht des C64 geschoben. Wer ein anderes Modul am C64 betreibt, muss dennoch nicht ständig umstecken, da der Port durchgeschleift ist. Als Zugabe gibt es noch einen Clockport zum Betreiben einer RR-Net-Netzwerkplatine.

Einer der Vorteile des Moduls ist die Erweiterbarkeit der integrierten Software durch Plugins, die auf der Speicherplatine residieren. Noch wurden keine Plugins veröffentlicht, aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis Programmierer die Möglichkeiten der Hardware besser ausschöpfen können. Das BIOS der Karte lässt sich über die Speicherplatine aktualisieren, Oliver Achten hat schon mehrere Updates veröffentlicht. Die größten Schwierigkeiten – das ist beim Durchstöbern unterschiedlicher Foren schnell festzustellen – machen die Speicherplatten. Hat man einmal eine gefunden, die mit dem Modul zusammenarbeitet, gibt es aber keine nennenswerten Probleme mehr. Meistens ist nicht die Karte schuld, sondern deren Formatierung. Ich habe im Test zwei Karten probiert, eine Panasonic 16MB und eine (sehr langsame) SanDisk mit 64 MB Kapazität. Die erstere verweigerte trotz aktuellem BIOS den Betrieb, was aber daran liegen dürfte, dass Karten unter 32 MB einer speziellen Formatierung bedürfen. Die SanDisk funktionierte aber auf Anhieb, nachdem ich sie unter Windows XP mit dem FAT16-Filesystem formatiert hatte – beim Formatieren kann man unter Windows FAT32 und FAT wählen, letzteres ist die korrekte Wahl.

Danach kopierte ich unter Windows XP ein paar SID-Files (das PSID-Format wird übrigens nicht unterstützt) sowie eine Handvoll Spiele im PRG-Format auf die Karte. Schon auf eine 64MB-Karte, mittlerweile für wenig Geld zu haben, passen unzählige Programme. Das Modul unterstützt Speicherplatten bis zu vier Gigabytes, für C64-Verhältnisse eine geradezu kosmische Größe.

Bei Datenmengen übersichtlich organisiert werden. Seit dem letzten BIOS-Update werden sogar lange Dateinamen (14+3) angezeigt. Die Navigation wird durch schlaue Funktionen wie beschleunigtes Scrollen mittels der linken Shift-Taste erleichtert.

Alle SID- und PRG-Dateien werden durch Betätigen der Return-Taste gestartet. Blitzschnell sind die Files im Speicher des C64, Besitzer eines C128 dürfen sich über noch schnellere Ladezeiten freuen, da der 2-MHz-Modus unterstützt wird. Ein 200-Block-Spiel wird in etwa 1,5 Sekunden geladen, wirklich eine Meisterleistung von Oliver Achten. Ein großer Vorteil des Moduls ist auch die Möglichkeit, den C64 ohne Diskettenlaufwerk als Spiele- und SID-Jukebox betreiben zu können. Multiloader-Spiele laufen zwar nicht, aber der Gedanke, Tausende Spiele auf einer winzigen Karte überall hin mitnehmen zu können, ist schon bestechend.

Andere Dateiformate als SID/PRG können in Zukunft mittels Plugin, das von der SD/MMC-Karte geladen wird, ebenfalls verwendet werden.

Die Brotkasten-Jukebox

Der integrierte SID-Player ist sehr praktisch, aber nicht ganz fehlerfrei. Bei Galway-Tunes funktionieren etwa die Funktionen des Players nicht (zwischen Subtunes wechseln, Bildschirm ausblenden, Lautstärke erhöhen, schneller Vorlauf), sogar der Ausstieg wird verweigert. Dann hilft nur ein Reset bzw. ein Neustart. Andere SIDs, z.B. jene von Ben Daglish, lassen jedoch die Benutzung aller Funktionen zu. Da auf einer durchschnittlich großen Speicherplatine die komplette HV-SID-Collection Platz hat, macht das MMC64 den Brotkasten zu einer gigantischen Jukebox. Da Unterverzeichnisse unterstützt werden, muss nicht einmal die Ordnungsstruktur der Sammlung verändert werden.

Das MMC64 macht den C64 aber auch zu einer kompakten Spielekiste, die man bei Verwendung einer entsprechend großen SD/MMC-Karte mit sämtlichen Single-File-Spielen füttern kann. Theoretisch könnten auch Multiloader für das MMC64 umgeschrieben werden, das eine oder andere Spiel wird bestimmt eine entsprechende Behandlung erfahren. Die Gruppe Remember, bekannt für Releases von hoher Qualität, hat angekündigt, in Zukunft auch MMC64-Fassungen zu veröffentlichen.

Da ein großer Teil der C64-Spiele ohnehin als Einzeldatei vorliegt, gibt es keinen Mangel an Futter für die Karte. Die Spiele können nach Belieben geordnet und unter Windows (bzw. einem beliebigen anderen OS, das mit FAT16 umgehen kann) auf die SD/MMC-Karte kopiert werden. Nach dem Auswerfen der Speicherplatine aus dem PC-Kartenleser wird diese seitlich in das MMC64-Modul eingeführt, danach kann der C64/128 ange-



Das MMC64 ist eine der besten C64-Neuentwicklungen der vergangenen Jahre.

worfen werden. Ist die Sammlung auf der Karte übersichtlich organisiert, kann das gewünschte Spiel schon nach vier oder fünf Sekunden geladen sein, wobei die reine Ladezeit selten länger als drei Sekunden beträgt. Kein Floppyspeeder kann da mithalten.

Die Nachteile des MMC64

Das MMC64 hat eine Funktion integriert, die es ermöglicht, auf der Speicherplatte abgelegte D64-Images direkt auf eine Diskette zu übertragen. Aus Platzmangel konnten im BIOS jedoch keine schnellen Routinen untergebracht werden, was die Funktion unerträglich langsam und somit unbrauchbar macht. Oliver Achten hat ein Plugin angekündigt, das diesen Mangel behebt. Es ist sogar von einem Programm die Rede, das D64-Images aus echten Disketten erzeugt und auf dem MMC64 ablegt. Bei einer vernünftigen Geschwindigkeit wäre dies eine äußerst praktische Alternative zu den gebräuchlichen Übertragungsverfahren.

Dass keine Multiloaderprogramme betrieben werden können, versteht sich von selbst. Durch diese Einschränkung scheidet das MMC64 aber auch als Alternative zur Floppy aus. Allerdings hat die Gruppe Remember zugesagt, ihre nächsten Releases MMC64-kompatibel zu machen. Wer die Qualität der Remember-Veröffentlichungen kennt, weiß, dass hier wahre Leckerbissen auf die Besitzer des Moduls warten. Zumindest für Laien ohne Programmierkenntnisse ist es nicht möglich, außerhalb des Menüs auf die Speicherplatte zuzugreifen. Als „externe Festplatte“ unter GEOS oder einfach als 1541-Emulation kommt das Modul also nicht in Frage. Auf der Homepage von Individual Computers (www.ami.ga) findet man aber Dokumentationen zur Hardware, die Programmierern bestimmt neue Möglichkeiten erschließen.

Ohne Zweifel verbesserungswürdig wäre die Anleitung, die nur in englischer Sprache vorliegt und aus einem einzigen A4-Blatt besteht. Die wichtigsten Informationen zur Bedienung sind zwar enthalten, hätten aber ruhig etwas gehaltvoller ausfallen können. Wer eine deutsche Anleitung benötigt oder einfach mehr Informationen zum



Kostet weniger als 50 Euro, ist als Neuware verfügbar und benötigt keine externe Stromversorgung: MMC64 bietet endlich gigantischen Speicherplatz.

Modul haben möchte, sollte sich im [forum-64.de](http://www.forum-64.de) (<http://www.forum-64.de>) umsehen. Es wurde eine eigene MMC64-Sektion eingerichtet, in der der MMC64-Entwickler Oliver Achten persönlich für guten Support sorgt.

Das MMC64 wird von Jens Schönfeld (Individual Computers) hergestellt, kostet 49 Euro und ist bei Protovision und im Go64-Shop erhältlich. Das Modul besticht nicht nur durch seinen günstigen Preis, sondern auch durch seine einfache Bedienbarkeit. Ein C64 mit Joystick und MMC64 ist zwar nicht so klein wie ein C64-DTV, dafür passen aber wesentlich mehr Programme auf seine Speicherplatte. Wer kein MMC64 kauft, ist selber Schuld.

Tipps

- Die erste Anlaufstelle bei Problemen ist das MMC64-Forum unter <http://www.forum-64.de>. Viele Karten, die nicht auf Anhieb funktionieren, können mit ein bisschen Geduld zum Laufen gebracht werden. Tipps für die richtige Vorbe-

itung von Karten unter 32 MB sowie zur Formatierung der Karten finden sich hier ebenso wie aktuelle Informationen über BIOS-Updates und Plugins.

- Wer keine PRG-Files auf der Festplatte hat, kann sie mit Hilfe des Star Commander ganz einfach aus D64-Images herausholen. Dazu muss der Rechner nicht unter DOS gebootet werden, der Star Commander braucht ja nicht mit einer 1541 zu kommunizieren. Die Konvertierung kann also auch unter Windows 2000/XP bequem mit dem Star Commander erfolgen. Zu beachten ist nur, dass die aus D64-Images kopierten PRG-Dateien von Hand die Extension .prg erhalten müssen, damit sie vom MMC64 korrekt behandelt werden.

- Da die MMC64-Software mit Unterverzeichnissen bestens zurechtkommt, kann auch eine große Menge an Spielen und SID-Tunes übersichtlich organisiert werden. Im Root-Verzeichnis habe ich ein Verzeichnis „Spiele“ und ein Ver-

zeichnis „Musik“ angelegt. Im Musik-Verzeichnis habe ich die Dateien nach dem Vorbild der HVSID-Collection in Unterverzeichnissen mit den Namen der Komponisten geordnet, während die Spiele alphabetisch in Ordnern mit den Namen „A“, „B“, „C“ etc. abgelegt sind. So finde ich jede Datei in Sekundenschnelle.

- Die ohnehin schon beeindruckende Ladegeschwindigkeit kann durch die Verwendung schneller Speicherplatten erhöht werden. Als äußerst lahm gelten die verbreiteten SanDisk-Karten.
- In einem C128 im C64-Modus entfaltet das Modul seine Leistung besser als in einem „echten“ C64, da der 2-MHz-Modus verwendet wird. Die Ladezeiten sind dadurch noch kürzer.

Georg Fuchs

Bezugsquellen

- >> <http://www.protovision-online.de/catalog/>
- >> <http://www.go64.de>

Hardwarebasteln anno 2005 – nichts für Weicheier?

Als der C64 sich im Jahre 1982 anschickte, die Welt zu erobern, war dies auch gleichzeitig das große Zeitalter des Hardwarebastelns. Es gab eine Vielzahl unterschiedlichster elektronischer Bauteile in sämtlichen benötigten Spezialisierungsgraden. Und, ganz wichtig für den Hobbyisten, es brauchte keine besondere Ausrüstung, um diese Bauteile zu verwenden.

– von Dr. Rainer Buchty –

Heute sieht dies leider anders aus. Diverse Faktoren haben dazu geführt, dass nicht nur ganze Bauteilegruppen nahezu ausgestorben sind, auch so genannte „bedrahtete Bauteile“ – im Unterschied zu der als SMT (surface-mounted technology) oder Oberflächenmontage bekannten Technologie – verschwinden zunehmend vom Markt.

Die neuen Bauformen

Auch wenn die sogenannten SMD-Bauteile (surface-mounted device) in erster Linie für Automatenbestückung entworfen wurden, so sind sie doch auch von Hobbyisten ohne aufwändige Apparaturen zu verarbeiten. Etwas Geschick und eine feine Lötspitze reichen in aller Regel aus. Der kreative Einsatz von Küchengeräten ersetzt auch schon mal einen Reflow-Ofen (der auf dem Gebrauchsmarkt durchaus noch 1000 Euro kosten kann), und so existieren im Internet bereits Anleitungen [1], wie man einen – in den USA recht gängigen – Toaster-Ofen als Lötanlage zweckentfremdet. Etwas Handarbeit ist dabei allerdings vonnöten, und das Resultat bedarf eventueller Nachbearbeitung. Für den Heimanwender trotzdem eine interessante Alternative.

Problematisch ist allerdings die als Ball Grid Array (BGA) bezeichnete Bauform, denn anstatt zugänglicher Pins weist diese nur mehr Lötkugeln auf, die sich unter dem jeweiligen Bauteil befinden: Hier lässt sich nichts mehr von Hand nachlöten. Dennoch existiert auch hierfür im gut sortierten Bastlerhaushalt eine Lösung. Puristen reicht ein Bügeleisen oder eine Heizplatte – mit etwas mehr Aufwand lässt sich auch eine vollwertige BGA-Lötstation für zuhause bauen [2]. Diese hat zwar gewisse konstruktionsbedingte Einschränkungen, bedenkt man jedoch den Preis z.B. einer professionellen Dampfphasen-Lötanlage, so lassen sich diese sicherlich verschmerzen.

Das große Sterben

Doch was nützen die besten Werkzeuge, wenn es an den zu verbas-



telnden Bauteilen mangelt? Aufwendigere Controllerbausteine, wie sie noch in den 80ern überall erhältlich waren, sind heute nahezu ausgestorben. Die 2006 in Kraft tretende RoHS-Richtlinie der EU macht darüber hinaus zusätzlich etlichen „alten“ Bausteinen den Garaus: Diese Richtlinie schreibt u.a. vor, dass Consumer-Elektronik weitgehend frei von Blei zu sein hat. Dies betrifft nicht nur das Lot, sondern auch die Bauteile selbst. Die Hersteller evaluieren hier sorgfältig, ob eine Umstellung des Fertigungsprozesses lohnt.

Glücklicherweise existieren große Restbestände, welche auch noch über Jahre hinweg erhältlich sein werden. Für den Heimbastler besteht also noch keine unmittelbare Gefahr. Aber warum eigentlich die Schaltung mühsam aus Einzelteilen aufzubauen, wo es doch auch anders geht?

Hardwarebasteln heute

Den Lötkolben muss man heutzutage gar nicht mehr großartig schwingen, um interessante Schaltungen zusammenzubasteln zu können. Sollte man partout nicht auf sie verzichten wollen, ist es heute sogar möglich, mit vergleichsweise geringem Aufwand (auch finanziell) die Schätzchen von einst wiederzuerstehen zu lassen. Die Rede ist von programmierbaren Logikbausteinen. Diese gibt es in zwei Arten, CPLDs und FPGAs – die Complex Programmable Logic Devices sowie Field Programmable Gate Arrays. So ein CPLD weist grundsätzliche Verwandtschaft mit dem PLA des C64 auf:

Eine Anzahl von Eingangssignalen wird in geeigneter Weise zu so genannten Produkttermen verknüpft, die ihrerseits bestimmten Ausgangssignalen zugeordnet werden. Dort erscheint dann in Abhängigkeit von den Eingangssignalen und der Verknüpfungsfunktion entweder der logische 0- oder 1-Pegel. Im C64 sorgt das PLA

beispielsweise für das Banking, d.h. es ermöglicht es, dass in einem 64kB-Adressraum weit mehr als 64 kB untergebracht werden können.

CPLDs haben den Vorteil, dass sie die eingespeicherte Konfiguration auch über das Ausschalten hinaus behalten; außerdem sind sie gemeinhin recht schnell und (für den Entwickler sehr wichtig) sie weisen ein leicht vorhersagbares Timing auf. Im Gegenzug sind sie jedoch in ihrer Flexibilität etwas eingeschränkt und für größere „Logikräuber“ schon rein preislich nicht besonders attraktiv. Aufwändige Schaltungen, ja ganze Systeme wie beispielsweise der C64-DTV, lassen sich mit FPGAs entwickeln. Diese Bauteile stellen sehr üppige Logikressourcen zur Verfügung und lassen sich äußerst flexibel programmieren.

Programmieren? Ja, richtig. Anstatt wie früher Schaltungen von Hand zusammenzulöten, kann man Hardware heute bequem programmieren. Dies kann zwar auch durch so genannten Schematic Entry, d.h. durch das Eingeben eines Schaltplans am Bildschirm, geschehen, in aller Regel wird man jedoch eine Hardware-Beschreibungssprache wie VHDL oder Verilog verwenden. Hier wird die Hardware also auf eine textuelle Beschreibung reduziert. Entsprechende Werkzeuge sorgen dann dafür, dass aus dieser Beschreibung eine gleichwertige Konfigurationsdatei entsteht, welche dann in den Logikbaustein einprogrammiert wird.

Wie komplex heutige FPGAs sein können, sieht man an der Größe einiger solchen Konfigurationsdatei: Sie kann mittlerweile durchaus mehrere MByte umfassen. Schuld daran sind nicht nur die extrem gestiegenen Logikressourcen der Bausteine, sondern auch, dass sie mittlerweile RAM

enthalten, das mit entsprechenden Werten initialisiert werden kann.

Um einen Eindruck zu geben, wie leistungsfähig diese Bausteine geworden ist, mag das Beispiel des Xilinx Spartan3-400 dienen: Dieses FPGA, obwohl bereits ab \$18 zu haben, fasst mit Leichtigkeit ein kleines Computersystem bestehend aus 32-Bit-RISC-CPU (Microblaze), Ethernet-Core, USB und RS232. Mit zusätzlichem externem RAM kann man hiermit z.B. einen funktionsfähigen Linux-Kleinrechner aufbauen – tatsächlich existiert ein an die Microblaze-Architektur angepasstes uCLinux.

Natürlich kann man auch einen kompletten C64 implementieren. Zu viel Arbeit? Unter [3] findet sich eine lauffähige Beschreibung des C64 für Xilinx FPGAs. Einzige Bedingung für die Nutzung: Man muss beim Debugging helfen.

Professionelle Entwicklungssoftware für solche Bausteine schlägt mit etwa \$500 zu Buche. Oft stellen allerdings die Hersteller zumindet für die kleineren (und für den Hobbyisten vollkommen ausreichenden) Bausteine kostenlose, eingeschränkte Softwareversionen zur Verfügung, oder sie werden zusammen mit nicht allzu teuren Entwicklungsboards ebenfalls kostenlos zur Verfügung gestellt. Solche Boards gibt es entweder direkt beim Hersteller (z.B. [4], [5]) oder auch im Fachhandel [6].

Schöne, neue (bleifreie) Welt

Zwar sind viele interessante Chips von früher ausgestorben, und auch die Bleifrei-Richtlinie der EU (RoHS) tut ihr Übriges dazu, dass derzeit weitere „alte“ Chips vom Markt verschwinden – insbesondere in der für Heimbastler praktischen bedrahteten Bauform. Doch auch die „flachen“ Käfer für SMD-Bestückung kann man mit einigen Tricks zuhause verarbeiten. Und sollte doch einmal der Wunschbaustein fehlen, so kann man ihn sich dank CPLDs und FPGAs selbst erstellen. In diesem Sinne: Happy (Hardware-) Hacking!

Quellen:

- [1] http://www.seattlerobotics.org/encoder/200006/oven_art.htm
- [2] <http://wwwbode.cs.tum.edu/~acher/bga/index.html>
- [3] <http://www.syntiac.com/fpga64.html>
- [4] <http://www.xilinx.com>
- [5] <http://www.altera.com>
- [6] <http://www.trenz-elektronik.de>



Serie #1

„Hah, Hah – You stink!“
– Charlotte in Samurai Showdown 2 (Neo Geo Pocket)

– von Andre Hammer –

Spielhallenqualität im Wohnzimmer: SNK Neo Geo

Anfang der 90er Jahre veröffentlicht SNK Neo Geo, die Konsole, die Grafik, Sound und Geschwindigkeit aus der aktuellen Automatenszene übernimmt und auf selbigem Niveau ins Wohnzimmer überträgt. Das Grundgerät ist mit einem großen und vor allem flachen Joyboard ausgestattet, auf dem sich ein stabiler Spielhallen-Stick und vier größere Buttons befinden. Erstmals wird das Wechselmedium Memory Card zum Einsatz gebracht, das den komfortablen Datentransfer (Spielpunkte, Highscores) zwischen Heimkonsole und Spielautomat erlaubt. Unkonventionell gestaltet sich auch die Wahl des riesigen Mediums, über das die Spiele ausgeliefert werden: Das so genannte „Megashock“-Modul wird einfach in den breiten Schacht des schwarzen Gehäuses geschoben. Der goldene Schriftzug auf dem Grundgerät unterstreicht das noble Image von SNK. Bereits die erste Generation der Neo-Geo-Spiele macht deutlich, dass man in spielerischer Hinsicht zwar an altbewährten Konzepten festhält, dafür aber mit einer opulenten 2D-Präsentation auftrumpft, die qualitativ weit über dem Niveau vergleichbarer Super-Nintendo- oder Sega-Mega-Drive-Spiele liegt. Das gekonnte Zusammenspiel zwischen der Software, die meistens flotte und harte Sprite-Action beinhaltet, und dem puristischen Controller (Joyboard), der die für dieses Genre vorausgesetzte Stabilität

Zurück in die Zukunft: Neo Geo Pocket Color



einbringt, sorgt dafür, dass das Neo Geo den umstrittenen Ruf als Luxus-Konsole erwirkt. Dieser Aspekt wird durch die sündhaft teuren Preise zusätzlich verstärkt: Während das Grundgerät bei ca. 600 Dollar liegt, kosten Spiele teilweise das Fünffache eines Super-NES-Moduls. Trotzdem finden sich treue Käufer, die SNK die Stange halten. Auch Dritthersteller wie Hudson, Takara, Technos oder Sunsoft programmieren engagiert für SNKs Edelprodukt. Herausragend sind jedoch jene haus-eigenen Beat’em-Up-Serien, die zu einem späteren Zeitpunkt zum „King

Reihe. Sie überholen in punkto Gameplay so manchen Konkurrenten. Das Hauptmerkmal der Module ist die MBit-Anzahl, die oftmals sämtliche Rekorde übersteigt. Liegen Erstveröffentlichungen noch bei ca. 50 MBit, kann King of Fighters 2001 satte 892 MBit vorweisen. 1994 bietet SNK neben dem Neo Geo mit Modulschacht auch eine weniger kostenintensive Variante mit CD-Laufwerk an (ausführlicher Bericht in Lotek Nr. 9, „16 Bit-Superstar, Neo Geo CD“). Die auf-fallend langen Ladezeiten werten den Spielspaß allerdings deutlich ab. Desgleichen lässt das neue Eingabegerät die allseits geschätzte Langlebigkeit des ursprünglichen Joyboards vermissen.

schieden. 2001 kommen die letzten offiziellen Neo-Geo-Spiele heraus – wohlgernekt, eine beachtliche Lebensdauer! Insgesamt werden etwa eine Million Geräte an den Mann gebracht (inkl. CD). Nach der Übernahme SNKs durch koreanische Investoren werden die auf dem Neo Geo entstandenen Kultserien für heutige Plattformen umgesetzt und weiterentwickelt. Unter Kampfspiel-Extremisten und Sammlern genießt das Neo Geo auch heute noch einen hohen Stellenwert.

SNKs kleiner Sprössling: Neo Geo Pocket Color

1999 erscheint Neo Geo Pocket, eine batteriebetriebene Mobilkonsole (122x74x24) mit Schwarz-Weiß-Bildschirm und 16-Bit-CPU. Ein halbes Jahr später folgt eine Variante mit Farbdisplay. Wer Automaten-Power für unterwegs erhofft, wird leider enttäuscht. Bekannte Neo-Geo-Serien werden freilich umgesetzt, die Darstellung einzelner Charaktere in Prügelspielen erschreckt indessen so manchen eingefleischten Fan: Veränderte Verhältnisgrößen zwischen Kopf und Körper machen aus den einst hünenhaften Kämpfern zwergwüchsige Kopffüßler, die zwar wenig Respekt einflößen, dafür aber ungemein niedlich wirken. Obwohl der Handheld – verglichen mit dem Joy-board des TV-Neo-Geo – zwei Feuerknöpfe einbüßen muss, bleibt das ursprüngliche Spielgefühl bei Kampfspielen größtenteils erhalten. Eine nette Idee ist der digitale Mini-Joystick, der schon erahnen lässt, dass man es mit einem Erzeugnis von SNK zu tun hat. Anstelle der Kompatibilität zum großen Bruder wird über eine Schnittstelle eine Verbindung zwischen SNKs Handheld und Segas Videospielkonsole Dreamcast hergestellt.



Die Handhelds von SNK machen auch optisch eine gute Figur.

of Fighters“-Zyklus verschmolzen werden: Samurai Showdown, Fatal Fury und Art of Fighting. Diese Spiele sind 100%ige Hitgiganten, die mit aufwändiger und detailversessener Optik die Vorteile von Neo-Geo-Spielen genussvoll präsentieren. Obendrein werden einige exzellente Shooter auf dem Neo Geo geboren: Pulsestar, Viewpoint, Last Resort oder die bekannte militaristische Metal-Slug-

Durch die Etablierung von dreidimensionalen Spielen am Markt verliert das Neo Geo zwar an Popularität, kann sich aber aufgrund der Spielhallen-Verbreitung noch am Leben halten. Der spätere Nachfolger Hyper Neo Geo 64 (reines Arcadesystem, keine Heimkonsole) erweist sich als Totgeburt. Fast genauso wenig Erfolg ist außerhalb von Japan und USA dem Handheld Neo Geo Pocket Color be-



Neo Geo, die Luxus-Konsole (siehe Lotek64 #09)

stellt. King of Fighters und Capcom vs. SNK nutzen diese Möglichkeit und gestatten dem Spieler den Austausch von Charakteren und Freischalt-Codes. Aufgrund der harten Konkurrenz durch Nintendo bzw. durch das Bandai-Fabrikat Wonderswan (Japan) kann das Neo Geo Pocket keine großen finanziellen Erfolge verbuchen. 2001 wird die Entwicklung daher zwangsläufig eingestellt. Dank einiger guter Spiele hat das Gerät dennoch einen respektablen Beliebtheitsgrad erreicht. Weitere Informationen gibt es hier:

www.snkneogeousaconsumer.com
Die Neuauflage des Neo Geo Pocket Color kann unter anderem bei www.gameware.at bestellt werden. Im Paket enthalten sind das Grundgerät inkl. Batterien und sechs Spielklassiker: Samurai Showdown 2, King of Fighters R2, Fatal Fury: First Contact, Metal Slug 1st Mission, Neo Turf Masters und das Urzeit-Werk Pac-Man. Der Handheld kann wahlweise im Original-Silberfarbton oder in einem besonderen tarnfarbenen Look bezogen werden. Der Verkaufspreis liegt bei 99 Euro.

Einige verfügbare Titel für den Taschenspieler

King of Fighters R2

Beat'm Up, in der Neuauflage enthalten: Eindrucksvolle Demonstration der Leistung des Gerätes: Wun-



So sehen die Cartridges aus.

derschön gemalte Landschaften und liebevoll animierte Krieger. Spieleisch wertvoll: Im „Making-Mode“ kämpft man sich durch einen Story-Modus und kassiert nach erfolgreichem Durchspielen eines von über 200 Items, mit dem man seinen Lieblingscharakter ordentlich aufpowern darf! KoF R2 unterstützt außerdem die bereits erwähnte Verbindungsmöglichkeit zu Segas Dreamcast. Ein exzellentes Game!

Fatal Fury: First Contact

Beat'm Up, in der Neuauflage enthalten: Arm an spielerischer Vielfalt und Ideenreichtum stellt dieser Titel leider nicht das dar, was vom großen Vorbild zu erwarten war. Neben frei spielbaren Kämpfern wie Geese oder W. Krauser gibt es auch Alfred, den Hardcore-Spieler aus Real Bout Fatal Fury 2. Nett, aber kein Pflichtkauf!



Samurai Showdown 2

Beat'm Up, in der Neuauflage enthalten: Als Vorlage für SS 2 diente nicht etwa ein typisches Neo-Geo-Spiel, sondern Samurai Spirits 64 II: Warrior's Rage (Hyper Neo Geo 64). Auffälligste Änderung: Die Aufteilung der Slash/Bust Moves, die Spieleveteranen eine starke Umgewöhnung abverlangt. Die Hintergründe sehen de facto noch einen Tick besser aus als beim ansehnlichen KoF R2. Sämtliche Duellanten sind aufrüstbar. Neuzugänge: Der Dämon

Asra, Taizan Morosumi und Charlotte. Freispiel- und via Linkkabel auch austauschbare Trading-Cards sind zusätzliche Glanzlichter des kleinen Meisterwerkes!



Metal Slug 1st Mission

Shoot'm Up / Jump & Run, in der Neuauflage enthalten: Jede Menge intelligent designete Levels mit unterschiedlichen Lösungswegen sorgen für Langzeitmotivation. Lobenswerter Einfall: Die Sekundär-Levels, in denen man nach einem Primärlevel-Ableben weiterspielen muss. Auf diese Weise wird die Leistung des Spielers gemessen und ein Rang ermittelt. Ein furioser Actionkracher vom Feinsten, der sehr süchtig machen kann!



Neo Turf Masters

Golfsimulation, in der Neuauflage enthalten: Sechs Golfer, drei Kurse: Japan, USA und Deutschland. Spielmodi: Match, Handicap, Triple Crown (Turnier) und VS-Mode. Spezielle Clubs (Schläger) dürfen frei gespielt werden. Ein hochgradig motivierendes Vergnügen!

Pac-Man

Geschicklichkeit, in der Neuauflage enthalten: Blaue Wände, gelbe Kugel. Fressen, was das Zeug hält. Einfach. Alt. Gut. Gibt es nicht schon genug Beschreibungen von Pac Man? Aber warum kein ausschließliches Neo-Geo-Spiel?

Sonic the Hedgehog Pocket Adventure

Klassisches Jump & Run, das leider nicht mehr ist als die leicht modifizierte Konvertierung einer frühen Game-Gear-Version. Nutzt die NGPC-Technik in keiner Weise aus. Dem Spielspaß hingegen ist das nicht abträglich.

SNK vs. Capcom: Match of the Millennium

Beat'm Up: Auf der Engine von KoF R-2 basierend, zeigt SNK vs. Capcom, welche Eigenschaften ein gutes Kampfspiel ausmachen: Schnelle und flüssige Action gepaart mit trickreichen Combo-Attacken. Auch wenn dem neuen Paket drei Beat'm Up's beigelegt, ist der Kauf für SNK-Fans gleichwohl eine Überlegung wert: Endlich darf die langjährige Konkurrenz Capcom verdroschen werden!



Technische Daten SNK Neo Geo Pocket Color

Veröffentlicht	1999 (Japan)
CPU	16-bit Toshiba TLCS900H (6,144 MHz)
RAM	12KB (Toshiba-CPU) + 4KB (Z80, s.u.)
Video	160x152 Pixel bei 146 von 4096 Farben, 64 Sprites/frame, 2 virtuelle Screens mit Scroll-Fähigkeit
Audio	Z80 als Soundprozessor (3,072 MHz) – 6-Kanal-Stereo
Screen	45 x 48mm-TFT
Medium	2MB-Cartridge (54 x 46 x 7,5mm)
Batterien	2 AA-Batterien, ca. 40 Stunden
Gewicht	195 g (mit Batterien).

Metal Slug Second Mission

Shoot'm Up / Jump & Run: 38 Levels, Sprachsamples aus dem Original (!), mehrfarbige Sprites, Vehikel wie Jagdflugzeuge oder U-Boote, ein Jet-Pack, das den Fallschirmsprung erleichtert, Unterwasserkulissen und vieles mehr sorgen für garantie Unterhaltung. Eines der besten NGPC-Spiele überhaupt.

Shanghai Mini

Denkspiel: In der Ruhe liegt die Kraft. Dieses Sprichwort bewahrheitet sich wiederum bei Shanghai Mini. Mit Mah-Jong-Steinen wird ein Feld mit mehreren Ebenen aufgebaut, welches der Spieler durch das Markieren von frei liegenden, gleichen Steinen wieder abbauen muss. Konzentration!

Puzzle Bobble Mini

Denkspiel: Bunte Blasen werden von unten an die Decke geschossen. Be-

rühren sich drei gleichfarbige Blasen, zerplatzen diese und lösen häufig Kettenreaktionen aus. Spaß für zwischendurch.

Cool Boarders Pocket

Sportspiel: Cool Boarders ist die führende Snowboardreihe für Sonys PlayStation. Bei CBP handelt es sich um eine Umsetzung in 2D. Anstelle von 3D-Optik wird das Geschehen aus isometrischer Perspektive gezeigt.

Cotton: Fantastic Night Dreams

Shoot'm Up: Wer Cotton aus der Spielhalle oder der Super-NES-Zeit kennt, weiß, dass dieses Spiel ein traditioneller Horizontal-Shooter ist. Die kleine Hexe Cotton verwöhnt uns mit zuckersüßen Anime-Sequenzen, die leider nicht über die veraltete Spielgrafik hinwegtäuschen können. Ist ein mäßiges Spiel, das aber einen Blick hinein wert ist!

MEINUNG: Andre Hammer

„Kaufempfehlung für Fans und Sammler“

„Früher hat es einen kleinen Fachhändler gegeben, den ich regelmäßig besucht habe, um Neuheiten und Kuriositäten aller Art auszuprobieren. Unter anderem habe ich dort regelmäßig Neo-Geo-Spiele gezockt. Das Grundgerät, geschweige denn die Module, konnte ich mir – wie viele andere auch – als Jugendlicher nicht leisten. SNKs Luxusgerät war mitsamt seiner Technik und den beeindruckenden Spielen zwar äußerst verlockend, aber angesichts unseres Geldbeutels bzw. dem unserer Eltern gleichermaßen auch um ein Vielfaches zu teuer. So haben wir im besagten Geschäft Neo-Geo-Spiele bestaunt, während wir zu Hause gezwungenermaßen das Super-NES-Modul Street Fighter II einlegen mussten. Aber auf diese Weise wurde im Laden das Gefühl erzeugt, dass wir etwas Besonderes spielten. Ab der zweiten Neo-Geo-Spielegeneration gab es einen Effekt, der uns in wahres Staunen versetzt hatte: Bei Art of Fighting wurde ein Zoomeffekt eingesetzt, der die Kontrahenten größer machte, je näher sie sich kamen. So etwas war ansonsten wirklich nur in der Spielhalle möglich! Einer meiner persönlichen Favoriten war das Prügelspiel Samurai Showdown. Die Kämpfe, die vorwiegend mit Hei- und Stichwaffen ausgetragen wurden, brachten spielerisch das gewisse Etwas rüber! Eine Faszination, der man sich nicht entziehen konnte!“

Ein fühlbar anderer Eindruck bei Neo Geo Pocket Games: Die größte Stärke des Neo Geos lag darin, Spielhallenqualität zu vermitteln. Aufgrund der einfachen Technik (Z80-Coprozessor) fällt dieser Bonus bei der Handheld-Variante flach. Aber ich denke, man darf hier nicht zu streng sein. Die verniedlichende Stilisierung fällt durchaus positiv auf. Wer sich die Mobilkonsole mit den sechs Spielen zulegt, sollte unbedingt noch nach Metal Slug Second Mission und Sonic The Hedgehog Ausschau halten. Reine Sammler sollten berücksichtigen, dass die aktuelle Fassung nicht in der damaligen Verpackung angeboten wird.“

Retro Treasures

Simon Quernhorst

Die Serie Retro Treasures beschäftigt sich mit seltenen oder ausgefallenen Produkten der Video- und Computerspielgeschichte und startet in dieser Ausgabe mit Guldhorn Expressen.

„Guldorn Expressen“ für den Commodore 64 ist in vielerlei Hinsicht ein wirklich ausgefallenes Spiel. Es erschien 1991 als Werbespiel für Frühstücksflocken der dänischen Firma Guldorn (www.guldorn.dk), für Amiga und PC auf Diskette, für den C64 jedoch nur auf Modul. Dementsprechend hoch waren die Produktionskosten der C64-Version, was für ein Werbespiel natürlich denkbar ungünstig ist.

Programmiert wurde es in Dänemark von Silverrock Productions und zeigt den Vermerk (C) 1991 OTA A/S. Als Distributor wird „SuperSoft“ sowohl auf der Verpackung als auch im Intro des Spiels genannt.

Die Verpackungsbox des Spiels besitzt eigentlich keine Rückseite, sondern nur zwei Vorderseiten. Die eine zeigt mit „Guldorn Expressen“ die dänische, während die andere mit „Kalas Puffs Expressen“ die schwedische Verpackungsseite darstellt. Auf der dänischen Hälfte der Box prangt der Aufkleber „C64 Cartridge DK“, also wird durch diese Aufkleber die jeweilige Sprachversion zur Vorderseite der Verpackung.

Die Anleitung besteht lediglich aus einem kleinen Blatt mit OTA-Logo und



Verpackung, Anleitung und Modul

kommen weitere Spieldaten hinzu, so müssen z. B. Hindernisse mit Dynamit aus dem Weg geräumt werden. Die technische Ausführung ist ansprechend, wenn auch nicht fehlerfrei. So flackern einige Rasterzeilen, und besonders bei vertikalen Zugbewegungen werden Trennungen zwischen zusammengesetzten Sprites sichtbar. Aufgrund des Moduls als Speichermedium sind Lade- und Dekomprimierungszeiten kaum feststellbar.

Da zum einen das Originalspiel äußerst schwer zu bekommen war, erschienen von „Guldorn Expressen“, wie von fast allen C64-Modulspielen Anfang der 90er Jahre, nur ein oder zwei Raubkopieversionen im Diskettenformat. Zum anderen waren die späten C64-Module aufgrund gestiegener Datenmengen sehr schwierig im RAM zu halten und ins Diskettenformat zu bringen. Ohne Kenntnisse über das Auslesen der ROM-Bänke, deren Daten in einzelne Files aufgesplittet wurden, ging es nicht. Außerdem musste ein neues Lade- und Komprimierungssystem in das Spiel eingebaut werden.

Von „Guldorn Expressen“ ist als komplettes C64-Modul mit Anleitung und Verpackung bisher lediglich ein einziges Sammlerexemplar bekannt.

beschreibt den Spielablauf nur in den Grundzügen.

Im Spiel selbst steuert man – nach der dänischen Ankündigung des ersten Levels mit „Spiller 1 – Parat! Bane 1“ – eine Lokomotive über horizontal scrollende Gleisebenen und hat die Aufgabe, zunächst eine Lore und anschließend alle Frühstücksflocken einzusammeln und danach das Levelende zu erreichen. Über der Lokomotive schwebt eine Biene, die – nach einem Joystickdruck nach oben – ebenfalls gesteuert werden kann. Sie stellt Weichen und verfeinert die Frühstücksflocken mit Honig. In späteren Levels



Screenshot des Spiels

Simon Quernhorst, Jahrgang 1975, ist begeisterter Spieler und Sammler von Video- und Computergames und Entwickler von neuen Spielen und Demos für alte Systeme. Seine Lieblingssysteme sind VCS, C64, PC-Engine und Neo Geo AES.



WAITING FOR CONNECTION

– Wie der Kleine vom Großen Daten bekommt – EINE LOTEK64-SERIE VON JENS BÜRGER, TEIL 2: ATARI ST

In diesem Teil unserer Serie beschäftigen wir uns mit den Möglichkeiten des Datenaustausches zwischen Atari ST und dem PC bzw. Mac. Der Wunsch, Daten zwischen diesen Computern austauschen zu wollen, ist sicherlich fast so alt wie der Atari ST selbst. Aus diesem Grund gibt es auch verschiedenste Ansätze und ebenso viele Programme und Arbeitsmöglichkeiten sowie nicht mehr weiter entwickelte Programme. Ich beschränke mich in diesem Artikel auf heute noch verfügbare Programme und aktuell noch (einfach) zu realisierende Hardwarelösungen.

Die 3,5"-Diskette – das Medium der Wahl

Der Atari ST hat gegenüber vielen anderen Heimcomputern, was die Kommunikation mit heute üblichen Systemen angeht, einen entscheidenden Vorteil: mit dem 3,5"-Laufwerk verwendet der Atari ST ein Speichermedium, für das man heute noch sowohl an die Endgeräte als auch die Speichermedien herankommt.

Zwar haben Macs bereits seit dem iMac anno 1998 standardmäßig kein solches Laufwerk mehr eingebaut, und auch PCs und PC-Laptops bekommt man immer seltener mit Diskettenlaufwerk, dafür lässt sich ein solches Laufwerk mit USB-Anschluss für etwa 15 Euro z.B. über eBay erwerben.

Die Diskettenformate: So ähnlich, aber doch so verschieden

Wer weiß, dass man Disketten zwischen den beiden Rechnerwelten nicht ohne weiteres austauschen kann, wird davon ausgehen, dass beide zueinander inkompatible Dateisysteme benutzen. In gewissem Sinne stimmt das auch (sonst könnte man die Disketten ja wirklich fehlerfrei verwenden), aber dennoch nutzen Atari ST und PC im Wesentlichen das gleiche Dateisystem: FAT. Der Mac arbeitet auf Disketten üblicherweise mit einem anderen Format, ist aber bereits seit Mac OS 7.5 standardmäßig mit Zusatzsoftware ausgerüstet, die das Lesen und Beschreiben von FAT-Disketten ermöglicht.

Wie verschieden sind die Dateisysteme denn nun wirklich? Fakt ist, dass das Lesen gegenseitiger Disketten äußerst selten Probleme bereitet. Auch das Schreiben ist unproblematisch, wenn man die Atari-Disk auf



Der Atari 520ST.

dem Atari formatiert. Die Dateisysteme von PC und Atari sind also weitgehend identisch.

SD, DD, HD (Single, Double, High Density)

Eine Hürde beim Datenaustausch entsteht allerdings dadurch, dass es für den Atari ST nur sehr wenige HD-Lauffwerke gab, und auch externe DD-Lauffwerke waren relativ dünn gesät. Einzig die externen Einzelkopflaufwerke verkauften sich recht häufig. In den meisten ST-Modellen trifft man aber DD-Lauffwerke an, also Lauffwerke, die die Disketten mit doppelter Dichte beschreiben und insofern nur 720 kB nutzen können.

Einzelkopflaufwerke (namentlich das Atari SF 354) sind für den Datenaustausch wertlos. Sie schreiben ihre Daten mit einem einzigen Schreib-/Lesekopf auf nur eine Seite der Diskette (und können somit ca. 360 kB nutzen). Ein handelsüblicher PC versucht aber, beide Seiten der Magnetscheibe in der Diskette abwechselnd zu lesen. Fehler sind unvermeidlich. Somit gilt für die Disketten (Originale), die man für Einzelkopflaufwerke formatiert hat: Ein PC wird Probleme haben, die Diskette zu lesen.

Zu empfehlen ist also ein DD-Lauffwerk wie das SF 314 (bzw. ein Atari ST mit integriertem Laufwerk, also z.B. ein 520 STf). Meine Erfahrungen mit diesen Lauffwerken gehen allerdings dahin, dass der Klebstoff, der den Schreib-/Lesekopf in seiner Halterung hält, gerne nachlässt. Wenn man dann das Laufwerk dennoch weiterbenutzt, kann dieses völlig zerstört werden. Sollte einem so etwas passiert sein, muss man sich jedoch nicht unbedingt auf die Suche nach einem Original-Lauffwerk als Ersatz machen: Ein handelsübliches, internes PC-Diskettenlaufwerk genügt hier auch. Einzige Voraussetzung: das Laufwerk besitzt einen Jumper mit der Aufschrift „DS“. Diesen Jumper auf die jeweils andere Position gebracht, und schon lässt sich das Diskettenlaufwerk zur gewünschten Funktion überreden.

Problematisch ist hingegen der Erwerb von DD-Disks, denn HD-Disks sind entgegen der allgemeinen Meinung nicht für die dauerhafte Speicherung von Daten mittels DD-Lauffwerken geeignet, weil sie eine andere Magnetisierungskraft benötigen. Solange man also (PC-seitig) auf dem HD-Lauffwerk schreibt, macht das nichts; wenn man aber meint, mit dem Atari

darauf schreiben zu müssen, dann hält das zwar für den Augenblick, aber es kann recht schnell zu Datenverlust kommen.

Der „Königsweg“ für den Datentransfer

Es gibt genau eine Möglichkeit, Disketten so zu formatieren, dass sie problemlos von PC, Mac und Atari ST gelesen und beschrieben werden können. Sie eignet sich gerade dann, wenn man neu mit dem Atari anfängt und somit auch noch keine Software auf alten Disketten besitzt. Was einseitig formatierte Disketten angeht: Diese schafft man ab, indem man sie auf DD-Disketten umkopiert.

Mit dem PC formatiert man also eine Diskette auf 720 kB. Falls der PC sich weigert, eine HD-Diskette auf 720 kB zu formatieren (manche PC-Lauffwerke finden das Loch in der HD-Diskette und wissen daher, dass man eine HD-Diskette „falsch“ formatieren will), hilft schlichtweg das Zukleben des HD-Loches mit irgendeiner Art von farbigem Klebestreifen: Egal, ob es ein kleingeschnittener Diskettensaumkleber ist, ein kleingeschnittenes Etikett oder einer der alten Aufkleber, die man einmal für 5,25"-Disketten verwendet: Hauptache, das Loch ist anschließend lichtundurchlässig.

Wer einen Atari ST und ausschließlich ein SS-Lauffwerk (Single Sided) hat, sollte sich zunächst ein DD-Lauffwerk wie das SF 314 zulegen: Bei eBay-Auktionen zahlt man im Schnitt 15 Euro dafür. Wer nun also einen Atari ST mit einem DD-Lauffwerk besitzt (wozu im Übrigen alle Atari STs mit integriertem Diskettenlaufwerk, wie alle STf-Geräte und die MEGA STs gehören), kann direkt loslegen.

Die wichtigsten Informationen und Links dieses Abschnitts kurz zusammengefasst finden sich übrigens auch auf dieser Internetseite [3].

Schwierig: Hin- und Herkopieren von Altdisketten

Zwar kann der Atari ST in seiner Standardausstattung FAT sowie eine Menge anderer Formate lesen und



Auch die eingebauten Anschlüsse des Atari ST können zum Datentransfer benutzt werden.

zu können, gibt es somit auch eine Reihe von Programmen für diesen Zweck. Bei allen Programmen, die ich finden konnte, handelt es sich um (meist alte) Kommandozeilen-Programme für MS-DOS bzw. für den DOS-Prompt von Windows.

teilweise auch schreiben, die Controller von PC und Mac sind dazu jedoch nicht in der Lage, auch wenn diese Formate nur geringfügig von der FAT-Spezifikation abweichen. MSS-Formate lassen sich mit etwas Aufwand noch hinbekommen, aber unmöglich wird es (übrigens auch für den Atari), wenn sektorweise zwischen FM und MFM umgeschaltet wird. Dieses Verfahren wurde seinerzeit bei der Herstellung von „Originalen“ mittels Kopiermaschinen angewendet, weil das daraus resultierende Format vom Atari zwar gelesen, aber nicht geschrieben werden konnte. PC-Controller können heute nur mehr teilweise FM (soviel wie: „single density“) lesen.

FAT ist dabei das geringste Problem, denn das ist „high-level“. Im Zweifelsfall kann der PC die Diskette immer noch „roh“ einlesen (rawread/DOS bzw. dd/Unix) und einen Gesamtabzug erstellen. Manche Versuche scheitern jedoch an Hardwarebeschränkungen, d.h. daran, dass der PC-Controller nicht so flexibel ist wie andere.

Zum Erstellen der angesprochenen Abbilder gibt es eine Reihe von Hilfsprogrammen, die ich im Folgenden kurz ansprechen möchte.

Verschiedene Images für verschiedene Zwecke

Wie z.B. die .d64-Dateien für C64-Daten gibt es auch für Atari-ST-Disketten Abbild- oder Image-Dateien, also Dateien, die jeweils von einer Diskette ein Abbild enthalten. Um mit verschiedenen Diskettenformaten und Imageformaten umgehen

stelle (was nur auf Geräte zutrifft, die beinahe ebenso alt sind wie der Atari ST selbst) macht man mit einem so genannten SCSI-Ethernet-Konverter, einer Netzwerkkarte auf SCSI-Basis sozusagen, flott fürs Netzwerk. Wenn es hin und wieder mal angeboten wird, erhält man für etwa 30 Euro ein solches Gerät auch über eBay.

Die mögliche Ethernet-Lösung für den ST setzt allerdings MiNT voraus, ein neues, TOS-kompatibles Betriebssystem für den Atari ST, das mittlerweile auch als Freeware-Version [4] erhältlich ist.

Unter [5] ist die Eigenentwicklung eines Parallelport-Adapters für den ROM-Slot des Atari ST zu finden. Mithilfe dieses Adapters (Kostenpunkt rund 30 Euro) und dem auf dieser Seite beschriebenen Parallelport-Ethernet-Adapter der Firma Genius (neu nicht mehr erhältlich, also muss wieder eBay bemüht werden) kann man den ST fit für Netzwerk machen. Damit ist er auch gleich in der Lage, PPP-Verbindungen u.ä. aufzubauen. Immerhin sind dann HTTP- und FTP-Verbindungen möglich.



Man braucht keinen ST dieser Größenordnung, um Daten mit dem PC auszutauschen.

Serielle Verbindung

Wie auch beim C64 kann man mittels des Atari ST, eines weiteren PCs und einer seriellen Übertragungsleitung mithilfe von zwei Terminalprogrammen Daten übertragen; eine Anleitung dafür findet man im Internet [6].

Jens Bürger

Dank an Rainer Buchty!



Unbestätigten Gerüchten zufolge kann Bier beim Atari ST als Datenkatalysator verwendet werden.

Verweise

- [1]: <http://makedisk.atari.org/>
- [2]: <http://ftp.lip6.fr/pub/atari/Utilities/>
- [3]: <http://www.stimulator.net/disketten.php>
- [4]: <http://freemint.de/de/>
- [5]: <http://www.asamnet.de/~hilgarte/ether.php>
- [6]: <http://www.atari-home.de/service/austausch.html>



Schöpfer neuer Welten

Harald Horchler (Hg.), Schöpfer neuer Welten. Arbeit, Visionen und Projekte der Macher legendärer Computerspielklassiker, Morschen (Skriptorium-Verlag) 2005. 180 Seiten, 19,80 Euro, ISBN 3-938199-02-4.

Harald Horchler ist Leserinnen und Lesern dieser Zeitschrift schon seit langerem ein Begriff. Der Gestalter der äußerst nützlichen Seite www.longplayer.de hat in den vergangenen Monaten dafür gesorgt, dass der Commodore 64 auch am Büchersektor mit einer ansehnlichen Zahl an Neuerscheinungen bedacht wurde. Meist wurden für diese Bücher Beiträge in Zeitschriften der 1980er Jahre aus der Versenkung geholt und solchermaßen in neuem Gewand aufbereitet unter die Leute gebracht. Der jüngste Streich nennt sich „Schöpfer neuer Welten“ und ist eine Zusammenstellung von Interviews mit prominenten Vertretern der Computerspielbranche, die allesamt dem Magazin Happy Computer entnommen wurden.

Besitzern der Jahrgänge 1986 bis 1988 bietet das Buch daher nichts

Neues, alle anderen Computernostalgiker, Spielehistoriker und Retrotrekkers haben hier die genüssliche Gelegenheit, 35 Interviews mit einigen der legendärsten Köpfe der Spielehistorie nachzulesen. Bei der Lektüre fällt sofort auf, dass die Branche vor 20 Jahren nicht vor grundsätzlich anderen Problemen stand als heute. Viele der Gesprächspartner beklagen mangelnde Innovationskraft und erbarmungslose Konkurrenz, die sich negativ auf die Qualität der Produkte auswirkt. Nur die Profite waren damals noch wesentlich bescheidener: Andrew Braybrook spricht etwa 1986 davon, dass sich von einem Spiele-Superhit wie Paradroid nicht mehr als 50.000 Stück absetzen ließen. Heute ist eine große Produktion bereits ein Flop, wenn die zehnfache Menge verkauft wird: Von American McGees „Alice“ beispiels-

weise wurde unlängst das Millionste verkaufte Exemplar gemeldet – das Spiel gilt als Flop.

Im Rahmen der damals üblichen Zahlen können die 75.000 Exemplare von Hexenküche (Cauldron), die bis 1986 verkauft wurden, als großer Erfolg eingestuft werden. Darüber, und wie das Spiel Antiriad zu seinem Namen kam, erfährt man in einem kurzen Gespräch mit Palace Software. David Crane, Programmierer von Pitfall, Little Computer People und Ghostbusters auf dem C64, ist ein weiterer Star auf der Liste der Interviewpartner, gefolgt von Epyx-Chef Craig Nelson und einem recht gesprächigen Brian Moriarty von Infocom. Etwas enttäuschend wortkarg zeigen sich hingegen Rob Hubbard, Martin Galway, Andrew Braybrook und Jeff Minter.

Spannend die Gespräche mit Electronic-Arts-Gründer Trip Hawkins, dessen damalige Firma gerade mit dem durchschlagenden Erfolg von Deluxe Paint (Amiga) einen Höheflug erlebte, und Microprose-Boss William Stealey, der

zugleich Verleger von Kriegssimulationen und militärischer Berater im Pentagon war. Ein Hauch von Kaltem Krieg ist in diesem Interview spürbar, wenn Stealey seine Philosophie der militärischen Abschreckung predigt.

Ein besonderer Höhepunkt des Buchs ist das Interview mit Anita Sinclair vom kleinen Softwarehaus Magnetic Scrolls, das zum Zeitpunkt des Interviews gerade erst das Furore machende Erstlingswerk The Pawn herausgebracht hatte.

Weitere Interviewpartner sind Colin Stokes (Ocean), Noah Falstein (Lucasfilm), die Programmierer von Bard's Tale III, das Code-Masters-Team und einige mehr.

Die interessanten, aber meist knappen Interviews sind amüsant zu lesen und lassen nostalgische Gefühle auftreten. Insider werden nicht viel Neues erfahren, aber alleine die gelungene Auswahl rechtfertigt den Kauf dieses Buchs. Die durch die Interviews vorgegebene Portionierung des Buchs macht es zu einer idealen Lektüre für heiße Tage.

gf

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An  Walfischendorfer Hauptstr. 98
A-8042 Graz
Österreich



Bestellkarte für Internetverweigerer



- Ich möchte ein Probebeispiel von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- Ich möchte das Lotek64-8-Bit-Abonnement (Kostenlos) und bekomme die Zeitschrift unregelmäßig zugeschickt.
- Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abonnement gegen Erstattung der Porto-Kosten 7 Euro für 5 Ausgaben.

Mein Name: _____
Meine Adresse: _____
E-Mail: _____

Roland LAPC-1: Eine Soundkarte schreibt Geschichte

Wie die Musik in den PC kam

Wer kennt sie nicht, diese Momente im Leben, die sich ins Gedächtnis regelrecht einbrennen. Bei mir gehört auch so etwas Profanes wie der Kauf einer PC-Midi-Karte dazu. Doch zunächst einmal die Vorgeschichte: Anno 1990 ist auf dem MS-DOS-PC Adlib-Musik der Standard. Dieser OPL-Sound klingt verglichen mit dem Piepsen des PC-Speakers zwar hervorragend, aber das würde auch ein elektrischer Rasierer tun, den man als Mundharmonika benutzt. Der blecherne Mono-FM-Klang der Adlib-„Tonkarte“ wurde auch nicht durch eine großspurige Werbekampagne besser, die von „unglaublichen Toneffekten, Trompeten und Bassstrommeln“ fantasieerte.

— von Lutz Goerke —

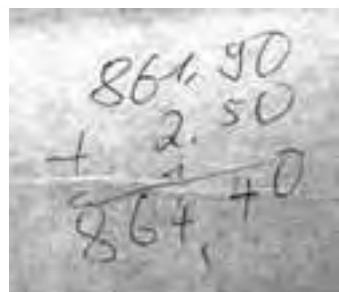
In Zeitschriften wie Power Play taucht immer häufiger der Begriff „Roland Orchester“ auf. Redakteure wie Michael Hengst feiern die Roland-Musik im MS-DOS-Game „Wing Commander“ beinahe frenetisch. Als noch Amiga- (1000-) User, der von dem Commodore 16-Bitter soundmäßig nie wirklich begeistert war (ähnliches hörte man übrigens auch vom C64-

Soundgott Rob Hubbard über Commodores „Freundin“), wurde ich immer neugieriger auf diesen Roland-MT32-Sound. Anfang der 90er stieg ich dann endgültig vom Amiga auf die DOS-Kiste um. Der PC-Soundblaster-Klang war insbesondere bei *.mod (Musikstücke im beliebten Trackerformat) zwar völlig ok, in Games malträtierte aber meist immer noch die schwachbrüstige Adlib-Mucke die Lauschlappen. Nachdem auch Spieldaten-Ur-

gestein Boris Schneider das Roland-Soundboard lobpreiste, fasste ich Mitte 1992 den Entschluss: Eine LAPC-1 muss ins Haus! Das ist das externe Midi-Modul Roland MT-32 als PC-ISA-Karte. Dieses Riesenstück beansprucht im Rechner die volle Baulänge. „Die passt aber – das ist standardisiert“, versicherte mir der freundliche Händler. Skeptisch, ob mein kleiner Desktop-PC nicht doch aus allen Nähten platzen würde, zückte ich sogar einen Zollstock – ja, die 42 (!) Zentimeter müssten haargenau einrasten. Nur, lohnt sich der Kauf wirklich? Mal eben ‘ne Hörprobe aus dem Internet laden war anno 1992 natürlich noch nicht drin, und auch nach langer Suche konnte ich kein Geschäft auftreiben, das mir die Karte in Akti-



Die LAPC-1 wurde von der Presse gepräsen.



Die Karte war nicht gerade billig.

brauchtwaren hätte erstehen können. Aus dem Karton schlüpfte sich eine längliche, schneeweisse Box mit dem schmucken Roland-Logo heraus. Flugs hatte ich die Edelkarte ausgepackt und aus dem Karton fielen diverse Kabel und Adapter, die z.B. auch den Anschluss an ein Studiomischpult ermöglichten. Ehrfürchtig, nicht ohne mich vorher mindestens zehnmal zu erden, trug ich sie zum PC und – schnapp – das Riesenbaby passte haargenau – aber drei Millimeter länger hätten’s nicht sein dürfen! Ratz-fatz ist der Rechner gebootet und die Verbindung zur HiFi-Anlage hergestellt. Als erstes Game für den Soundtest wähle ich die Flugsimulation „Red



In dieser Box wurde das Ungetüm geliefert.

on präsentieren konnte. Trotzdem entschloss ich mich, die Katze im Sack zu kaufen, durchaus ein Risiko, denn ein derart kundenfreundliches Fernabgabegesetz mit 14-Tage-Geld-zurück-Garantie kannte man damals auch noch nicht. Ich weiß es noch wie heute: An einem wunderschönen sonnigen Samstagmorgen im November 1992 klingelte der Postbote mit dem Roland-Päckchen unterm Arm, und ich blätterte ihm ACHTHUNDERT-VIERUNDSECHZIGMARKVIERZIG bar auf die Kralle, also richtiges Geld, mit dem man damals noch einen Ge-

Baron“ von Sierra aus. Doch was ist das? Es brummt! Ja, aus den Boxen vernehme ich ein leises, aber deutlich vernehmbares Brummgeräusch. Ich checke sämtliche Kabel und die Anlage mehrmals durch. Ohne Erfolg: Ich werde doch nicht ein Vermögen für eine Midi-Karte mit miesem Ausgang gebleckt haben? Oder vielleicht ist sie gar defekt? Große Enttäuschung macht sich bei mir breit – ich suche die Händlernummer raus und habe den Telefonhörer schon in der Hand, als mir durch den Kopf schießt: das Antennenkabel! Im Receiver steckt

noch das Antennenkabel! Ich renne zurück ins PC-Zimmer, reiße den Antennenstecker hinten aus dem Verstärker und ... *Stille*. Kein Brummgeräusch mehr! Auch als ich den Onkyo-Verstärker richtig aufreiße – sauberes Nichts! Mir fällt in diesem Moment ein 20-Tonnen-Stein vom Herzen.

Jetzt aber nix wie „Red Baron“ laden. Stolz wähle ich im Sound-Setup erstmals Roland LAPC-1. Gespannt wie ein Flitzbogen warte ich auf das Game-Intro. Als das Sierra-Logo erscheint, verwöhnt ein breiter Soundteppich die Gehörgänge, wo's mit dem Soundblaster eher wie eine kaputte Spielzeugorgel klang. Das Intro: Ich zucke angesichts der breiten MG-Salven zusammen – das Roland-Orchester lässt den Roten Baron förmlich durchs Zimmer jagen! Jetzt die Intro-Musik: Ein fetter PC-Orchestersound, der diese Bezeichnung erstmals verdient, erfüllt den Raum! Falls mich damals mein Nachbar durchs Fenster beobachtet hat: Er sah mich scheinbar grundlos und unartikuliert schreiend wie von einer Tarantel gestochen durchs Zimmer hüpfen! Derart begeistert war ich von dem, was meinen Ohren da entgegenströmte! In dieser Sekunde war klar: Die „Katze im Sack“ entpuppte sich als echter Volltreffer. Und soundmäßig war Red Baron nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was noch kommen sollte – doch dazu später mehr.

Die Technik der LAPC-1

Keine Angst, ich will euch nicht mit Technik-Geek-Talk langweilen. In der Blütezeit der Midi-Karten, Anfang bis Mitte der 90er, gab's eine Menge Roland-kompatible Soundhardware. Dieses „Kompatibilität“ war in Wirklichkeit ein Marketingswindel – der eine oder andere wird sich sicher noch

daran erinnern, wie schräg z.B. eine Soundblaster AWE32 im MT-32-Modus klang. Einzig die Standard-Patches konnten von der Konkurrenz halbwegs akkurat nachgeahmt werden. Das nutzte aber kaum was, da viele Games wie z.B. auch das o.g. „Red Baron“ die Roland komplett umprogrammierten, um ihr besonders schöne und einzigartige Klänge zu entlocken. Und das wiederum bedeutete, dass in der Pseudo-MT32-Emulation statt einer eindrucksvollen Pause beispielsweise nur ein mieser Klaviersond erklang, und das Emu-Ergebnis eher daran erinnerte, als hätte ein Elefant die Musik mit seinem Hinterteil eingespielt...

Warum ich das erzähle? Die Schwierigkeit, die komplexe Roland-Hardware zu emulieren, ist auch gleichzeitig die Erklärung, warum das Teil so verdammt gut klingt: die Möglichkeit, eigene Sounds zu kreieren und diese einzuladen. Damit sind allerdings keine neuen Sound-Samples gemeint. Kleine Patchdateien, so genannte SysEx-Files, erzeugen mit Hilfe der „Linear Arithmetic (LA) Synthesis“-Hardware neue Sounds (Manipulation von Attack, Sustain, Decay), die z.T. in mehreren Layern verarbeitet werden und so den fetten MT-32-Sound ermöglichen. Das Ganze ist so komplex, dass übrigens erst heute, im Zeitalter der ultraschnellen Gigahertz-Rechner, findige Programmierer eine Chance haben, die MT-32-Hardware komplett softwaremäßig zu emulieren. Sie versuchen es jedenfalls – ich bin auf das Ergebnis gespannt. Die eigentliche Faszination der Roland-Edelkarte liegt für mich aber nicht in der Technik (32 Stimmen, 128 Instrumente plus Drums und ein paar Naturklänge lesen sich nicht sonderlich spektakulär), sondern in dem, was damit angestellt wurde.



Jan Hammer (Mitte), den meisten 80er-Veteranen bekannt als Komponist der Titelmusik von Miami Vice, zauberte für Police Quest 3 himmlische Töne aus der LAPC-1.

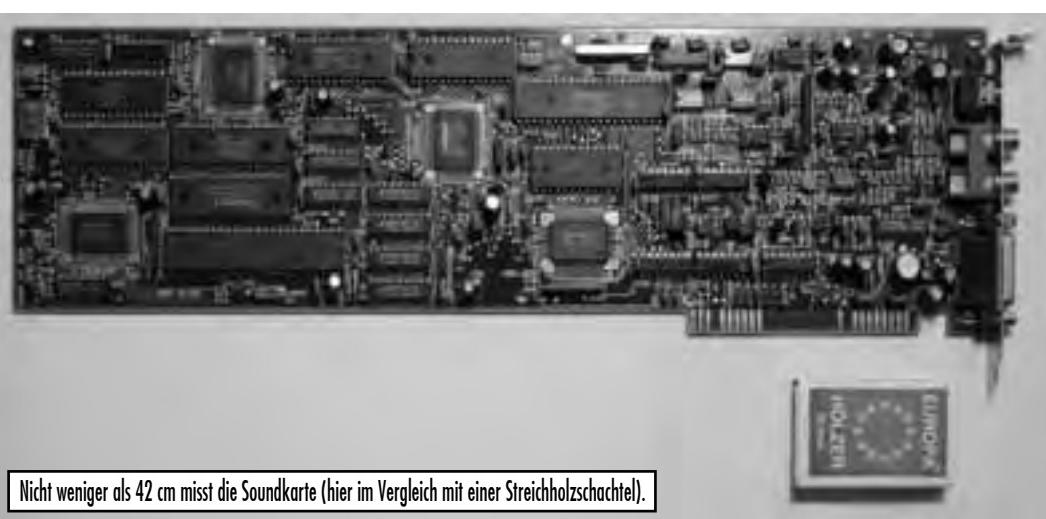
Ähnlich wie beim Commodore-64-SID-Chip seinerzeit, stürzte sich die Crème de la Crème der Sound-Wizards auf die LAPC-1 und quetschte die Hardware bis ans Limit aus. Und sogar echte Popstars erlagen dem Charme des MT-32-Sounds. Beispielsweise Jan „Miami Vice“ Hammer zauberte für „Police Quest 3“ einen atemberaubenden Soundtrack, der klingt, als käme er direkt aus dem 80er-TV-Hit um die Miami Cops Tubbs und Crockett. Bob „Supertramp“ Siebenberg schuf für „Space Quest 3“ Midi-Scores, die wie Pop-Perlen der Truppe aus Kalifornien anmuten. Apropos Space Quest: Auch der vierte Teil der Space Opera um den chaotischen Raumpfleger Roger Wilco wird von außergewöhnlich guter Musik des eher unbekannten Composers Ken Allen untermauert. Wesentlich bekannter ist allerdings Rob Hubbard. Auch dieser C64-Soundmagier versuchte sich meines Wissens am Roland-Sound für das Game „Indy 500“. Das Ergebnis (unverständlichlicherweise benutzte ausgerechnet Klangkünstler Rob kei-

ne eigenen Sounds) war aber leider nur mittelmäßig. Für den großartigen Soundtrack vom Action-Brocken „Strike Commander“ zeichnete gar Hollywood-Komponist Dana Glover (Apocalypse Now, Rain Man) verantwortlich. Übrigens, meine Soundblaster lief weiterhin parallel zur Roland. Ab Games wie „Wing Commander 2“, die Roland und Soundblaster gleichzeitig unterstützen, war sie für die digitalen FX wie Lasersounds etc. zuständig. So empfahl das Spielemagazin Power Play schon Ende 1991: „Wer fleißig gespart hat, sollte sich überlegen, ob er sich nicht eine Roland- und eine Soundblaster-Karte zulegt. Wer beide Karten mal im Duett gehört hat, zeigt sich mehr als beeindruckt!“

Und heute?

Wie klingt die Roland-8Bit-Karte denn nun für heutige Ohren? Nun, wenn man sich heute die Games reinzieht, die damals mit MT-32-Support erschienen, muss man erstmal schlucken. So pixelig war die Grafik vom Hardware-Overkill „Wing Commander“, vom System-Seller, der Legionen von PC-Händlern den Lebensunterhalt sicherte? Mit diesen „Strike Commander“-Rückelanimationen habe ich mir die Nächte um die Ohren geschlagen! Dabei war Anfang der 90er der Verkaufshit von Origin grafikmäßig das Nonplusultra und lief nur auf sauteuren 486ern halbwegs zufriedenstellend.

Die Musikstücke hingegen haben sich nicht nur einen gewissen zeitlosen Charme erhalten, ihre Sounds sind gar momentan besonders angesagt! Die typischen 80er-Roland-Drumsounds z.B. klingen nicht cool, sondern liegen auch voll im Retro-Trend. Wer



Nicht weniger als 42 cm misst die Soundkarte (hier im Vergleich mit einer Streichholzschatulle).

Roland-MT-32-Musik:

Police Quest 3-Soundtrack von Jan Hammer (Introduction):

http://66.49.226.244/digital/quest/pq3_1.mp3

Space Quest 3 - Soundtrack von Bob Siebenberg (Main Title Theme):

http://66.49.226.244/digital/quest/sq3_1.mp3

Robot Garbage Freighter:

<http://66.49.226.244/digital/sq4cd/Track29.ogg>

Space Quest 4 - Soundtrack von Ken Allen (Main Title Theme):

<http://66.49.226.244/digital/sq4cd/Track01.ogg>

Space Quest 4 - Soundtrack von Ken Allen (Closing Themes):

<http://66.49.226.244/digital/sq4cd/Track27.ogg>

MT-32-Emulation:

<http://sourceforge.net/projects/munt/>

<http://www.artworxinn.com/alex/downloads.htm>

genau hinhört, findet sie sogar in aktuellen Pop-Produktionen wieder. Der fette Roland-Sound kann heute noch manch aktuelle Midi-Hardware ausspeisen. Besonders die sogenannten Software-Synths, die eigentlich vom Papier her mit ihren zig Megabytes an Samples der Karte klar überlegen sein müssten, werden vom Roland-Evergreen heute noch schlicht und einfach weggeblasen. Deshalb an dieser Stelle ein Appell an die fleißigen Macher der Adventure-Remakes (siehe Lotek64 #13): Falls vorhanden, lasst doch optional den Hardware-Midi-Support (MPU401) im Game. Dann bekommen Freaks wie ich das Beste aus beiden Welten: aufgemotzte Grafik kombiniert mit der zeitlos genialen Roland-Mucke.

Doch urteilt selbst, frei nach dem Motto „ein Beispielsample sagt mehr als tausend Worte“. Dank Tom Lewandowski von www.queststudios.com, der von Sierra die Erlaubnis erhalten hat, die Roland-Songs in diversen Formaten auf seine Website zu stellen, kann ich euch zu den meisten in der Story erwähnten Scores Downloadlinks anbieten (siehe Kasten). Die Recordings klingen zwar hier und da nicht ganz so präzise und druckvoll wie das Original, geben aber einen sehr schönen Eindruck vom Roland-Sound. Tut mir nur einen Gefallen: Hört die Samples nicht über eure Miniatur-TFT-Lautsprecher oder 5-Euro-Tchibo-Mini-Boxen. Gönnt diesem Sound eine gute Anlage mit 'nem ordentlichen Bass! Meine LAPC-1 hat seit 1992 übrigens unzählige PC-Generationen überlebt. Kistenweise sündhaft teure Hardware wurde seitdem als hoffnungslos veraltet ausgemustert, doch die Roland lebt und steckt unverdrossen in mei-

nem Arbeitsrechner, mit dem ich gerade diese Zeilen schreibe. Selbst ein kürzlicher Hardware-Supergau nach einem Netzteil-Defekt, der so ziemlich meinen kompletten PC zerlegte, konnte der robusten Roland nichts anhaben – eine in jeder Hinsicht starke Karte! Sie ist einfach das beste Stück Hardware, das ich je gekauft habe.



Das Roland MT-32 Soundmodul, die externe „Tischversion“ der LAPC-1.



Lutz Goerke
l.goerke@fiscalinet.de

Aufgaben: Redakteur

Lieblingsthemen: Rennspiele, Motorsport, C64, Roland-Midi-Musik

Nicht-virtueller Wohnort:
Hamburg, Deutschland

Ich spiele zur Zeit: Gran Turismo 4:
Mit 400 PS auf der schwierigsten
Piste der Welt, der Nordschleife:
Mit Luftanhälften übers Schwedenkreuz!

Besonders möchte ich mich bei Stefan Göhler bedanken, der für mich die Roland LAPC-1 bzw. MT-32 so hervorragend ablichtete!

Retro-Musiktipps

Das dritte Release des Erkrankung-Labels, SID MUSIQUE, ist eine Compilation, die sich mit den Klangwelten des C64 beschäftigt.

C64-Remixes gibt es zwar wie Sand am Meer, diese Zusammenstellung vereint aber wirklich gute Tracks von Prominenten Musikern wie Hans Platzgumer und Gerhard Potuznik. Zur Zeit vergriffen, aber eine Neuauflage ist geplant.

Web: >> www.erkrankung.net (3 kostenlose Tracks im RM-Format)

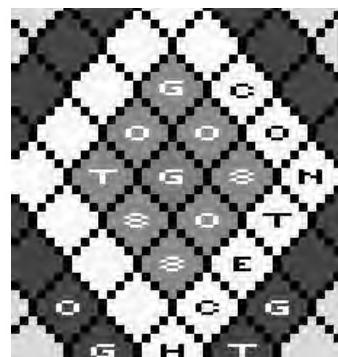


s_mueller ist ein Techno-/Ambient-Musiker aus Deutschland, dessen minimalistische EP ROM/REM kostenlos an der unten angegebenen Adresse zum Download bereit steht. Die aus zwei Stücken bestehende EP fühlt sich eher leisen Tönen verpflichtet als brutalem Getöse. s_mueller nahm seine Tätigkeit als DJ und Musikproduzent 1990 auf und hatte bei Großveranstaltungen wie der Loveparade oder Thunderdome Auftritte.

Kostenloser Download: >> www.archive.org/audio/audio-details-db.php?collection=2063music&collectionid=63_049

8bitpeoples ist einfach die beste Adresse für Retrocomputing-Fans. Dass das Detroiter Label alle Releases kostenlos zum Download anbietet, sei nur nebenbei erwähnt.

contech, die neue EP des Schweden GOTO80, wurde mit einem C64, einem Amiga und einem PC produziert und bietet geschichtsbewusste, rohe 8-Bit-Klänge mit einem mörderischen, fast zehnminütigen Schlusstrack namens Llamawarning.



ZX Spectrum is Alive von den AY Riders ist ein in jeder Hinsicht erstaunliches Werk. Obwohl die seit 2002 wirkenden Chiptune-Programmierer hier bereits ihr viertes Werk vorgelegt haben, ist jeder Track ein kleines Meisterwerk. Dass der Soundchip des Sinclair ZX Spectrum von SID-Fans immer verachtet wurde, ist nicht ganz gerechtfertigt, wenn man dieses Album als Maßstab heranzieht. Besser als viele SID-Remix-Alben!



Nestek von xlk ist eine der schonungslosesten Mini-CDs der 8bitpeoples. Der unverwechselbare Klang des Nintendo Entertainment System ist beinahe so charakteristisch wie der des SID-Chips. Keine großen Kompositionen, aber der NES-Sound verzaubert selbst bei knochentrockenem Gestampfe.

Alle 8bitpeoples-Releases gibt es hier zum kostenlosen Download:
>> www.8bitpeoples.com

Hobbytronic 2005:

Vom langsamem Sterben einer alten Dame

Während ich genussvoll in meine labberige und lauwarme Knackwurst beiße, blicke ich nach unten auf die letzten Lebenszeuge einer alten Dame. Weder das Motiv für den langsam Tod noch der Täter sind bekannt. Vermutlich ist es eine Verkettung unglücklicher Umstände.

— von Tim Schürmann —

Bereits am Eingang machte sich Konfusion breit. Ein Student versuchte, mir verzweifelt das neue Kartenverkaufskonzept zu erläutern. Dies durfte vermutlich auch zu den langen Schlangen vor den Kassenhäuschen geführt haben. In diesem Jahr gab es sowohl Kombi- als auch Einzeltickets. Mit den Scheinen der ersten Kategorie gehörte man zu den privilegierten Besuchern. Diese erhielten Zutritt zu allen Messehallen. Wer an Modellbau oder im Gegenzug an Computern kein Interesse fand, fuhr zwei Euro billiger, durfte sich aber nur in seinem Territorium bewegen. Als sparsamer Mensch orderte ich eine Hobbytronic-Karte. Der Student hinter der kugelsicheren Glasscheibe gab mir nun zu verstehen, dass er mir zwar alles verkaufen könne, eben jene Karten gäbe es aber nur vor Halle 3b. Ich selbst beging den Fehler und ak-

zeptierte die zwei Euro Aufschlag für die Freunde des Modellbaus. Hinter mir wurden bereits zwei Holländer unruhig. Ich schob einen Zehn-Euroschein auf die Gummimatte und wartete auf mein Wechselgeld. Süffisant grinste mich der Student an. Ein „Stimmt sol“ und ein Blick auf die Preistabelle gaben mir die Sicherheit, viel Geld für wenig Spaß investiert zu haben. Ich wartete auf das Eröffnen des Jingles, der beim Erreichen neuer Rekorde erklingt. Im Falle von Eintrittspreisen verzichtet man wohl auf diesen schönen Brauch. Mit dem bedruckten Papierstreifen in der Hand wanderte ich in Richtung Eingang Messegelände. Der ausdünne Besucherstrom kündigte an, dass die Kassenhäuschen in den hier angesiedelten Bereichen nichts zu tun hatten. Die Hobbytronic residierte, wie eben gehört, in Halle 3b. Da letztere erst vor kurzem fertig gestellt wurde, mussten die als Kar-

tenverkäufer angeheuerten Studenten in kleinen, Dixi-Klo-ähnlichen Kästen ausharren. Ich widerstand der Versuchung, dort Eintrittskarten exklusiv für die Intermodellbau zu ordern.

Um den Mehrpreis zu rechtfertigen, führte mich mein Weg zunächst in die von Holländern, Belgiern und Franzosen übernommenen Intermodellbauhallen. Die Wahrscheinlichkeit, dass ich auf einem Video- oder Diaabend als Hintergrunddarsteller auftauche, ist extrem hoch: Eine derartige Ansammlung von Kameras habe ich bislang noch auf keiner Messe erlebt. Ich hätte meinen Eintrittspreis nachträglich als Gage zurückfordern sollen. Langsam ließ ich mich von der Menge in Richtung Halle 3b schieben. Die Reise ging vorbei am Stand von Conrad Electronics. Womit ich mir bereits sehr sicher war, dass ich diesen Händler von elektronischem Kleinkram später nicht mehr

auf der Hobbytronic antreffen würde. Die Verkaufsoase von Conrad blieb jedoch auch nach wie vor die lustigste: Bei deren Stand (ein Käfig, der selbstverständlich einbruchsicher und ohne Fenster ist) muss man sich bereits am frühen Morgen anstellen, um ihn abends endlich betreten zu dürfen. Am Eingang der Halle 3b überwachten militärisch bekleidete Hostessen mit Argusaugen die Zugangsberechtigungen. Mit meinem teuer erstandenen VIP-Ausweis schob ich mich lässig an meckernden Hobbytronic-Besuchern vorbei.

Eine gegenüber der Modellbau recht leere Halle, gähnte mir entgegen. Zu meiner rechten Seite hatte die Messeleitung geschickt versucht, mit einem langen, schwarzen Vorhang die Größe der Lokalität zu kaschieren. Der Stoff teilte den genutzten vom unge nutzten Bereich. Zu ihren Glanzzeiten belegte die Hobbytronic satte drei Hallen, von denen nunmehr eine halbe geblieben ist. Was vor ein paar Jahren als Börse für Elektrotechniker und Elektroniker begann, entwickelte sich zu einer fast reinen Ich-verkauf-noch-ältere-Sachen-noch-billiger-Verkaufsshow. Dabei blieb die Auswahl der dort vertretenen Händler in den letzten Jahren recht konstant. Damit dies jedoch nicht auffiel, hatte sich der Veranstalter einen tollen Trick einfallen lassen: Er verlegte die Stände jedes Jahr an einen anderen Standort innerhalb der Hallen. In diesem Jahr kam ihm so der Neubau gerade recht.

Schon nach wenigen Schritten ins Halleninnere brüllte mir der deutsche Bundeskanzler aus einer Vierhundert-Watt-Anlage in mein rechtes Ohr: „So ein Papier gibt's nur bei mir!“ Der zurückbleibende Tinnitus wischte erst am Stand des Lakritzverkäufers. Ein paar Elektronikschrottvertriebe weiter verteilten leicht bekleidete Mädchen in Röcken unmotiviert Handzettel. Erst als sich die Frau zu mir umdrehte, erkannte ich einen wilden Bartwuchs, dessen Besitzer in einem Kilt für Schottenpreise warb. Nur wenige Schritte geradeaus wummerte erneut eine Anlage. Diesmal neben einem großen, schwarzen Truck. Auf der Rückseite stand ein Mann im schwarzen Anzug auf einer Bühne.



Durch Falschmeldungen über Computerpannen im Dortmunder Hauptbahnhof beflügelt, wurde auf der Hobbytronic eine Fahrplananzeige unter BASIC präsentiert.

Laut brüllend warf er Softwaretitel in die Menge, die einsame Informatikstudenten nachts in zwei Stunden auf einer Galeere programmieren mussten und die so nützlich waren wie die Inhalte der AOL-CDs. Unwillkürlich dachte ich an die frühen 90er Jahre zurück. Dort war man nicht so geizig wie heute, sondern schleuderte gleich ganze Leerdiskettenpakete oder zumindest einigermaßen brauchbare Sharewaretitel mutig in riesige Menschenmassen.

Ein paar Meter weiter versuchte ein Angestellter eines der wenigen noch verbliebenen Softwareverkaufsstände ebenfalls die Nummer mit der aufgedrehten Lautstärke. Er packte munter zehn Jahre alte Software, im Funktionsumfang radikal beschnittene OEM-Versionen und andere Kleinigkeiten, die keiner braucht, in eine Tüte und verhökerte sie für viel Geld an ahnungslose Kunden. Ebendieser Stand würde mir bei meinem Rundgang noch mehrfach begegnen: Ich habe mindestens drei von der Sorte gezählt. Dies scheint für den Inhaber gleich mehrere Vorteile zu haben. Zunächst verdrängt er geschickt sämtliche anderen Softwareläden. Gleichzeitig haben die Besucher das Gefühl, einen immer anderen Stand vor sich zu haben, wobei das Geld aber dennoch in die Taschen desselben Besitzers fließt. Interessante Taktik.

Ein großer Teil der Halle wurde dieses Mal für Sonderveranstaltungen genutzt. Die deutsche Casemod-Meisterschaft würde zwar erst am Samstag stattfinden und es sogar bis zu einem mehrseitigen Bericht in das Fachmagazin c't schaffen, dennoch ließ es sich die Messeleitung nicht nehmen, die zu diesem Zeitpunkt leer Tische für die Ausstellungsstücke weiträumig abzusperren. Um die Ecke versuchte ein Mitarbeiter des PING e.V. auf einer kleinen Vortragsbühne, verzweifelt mehreren mit sich selbst beschäftigten Jugendlichen nahezubringen, wie wichtig der richtige Schutz sei. Gerade auch im Internet. Die meisten der potentiellen Zuhörer genossen jedoch einfach nur die kostenlosen Sitzgelegenheiten. Letztere bestanden aus schnell zusammengetackerten rot-samtig bepannten Holzkisten, die den Schülern aber offenbar genügten. Der Stand des vortragenden Vereinsmitglieds befand sich in diesem Jahr recht gut versteckt in einer Ecke der Halle. Dort traf man auch auf die einzigen tötigen C64-Modelle. Einsam vor sich hin rechnend hielten sie die alten Werte der Hobbytronic hoch. Unter-



stützt wurden sie lediglich von einer kleinen Firma, die PCs in Nachbildungen von Automatengehäuse schraubte. In Zusammenarbeit mit dem Emulator MAME wurde auf diese Weise die Atmosphäre der alten Spielhallenklötze wiederbelebt. Zwar keine echte Neuheit, aber wenigstens ein paar aufkeimende Nostalgiegefühle. Dennoch bleibt abzuwarten, wie schnell es den Hersteller finanziell dahinrafft.

Überraschend stand ich plötzlich vor einem Stand des Computerhändlers Atelco. Mit etwas Wehmut dachte ich an die Zeiten zurück, in denen dieser Stand gegen Escom antrat. Beide Firmen lieferten sich damals im Laufe der Messewoche derartige Preiskämpfe, dass man am Sonntagabend durchaus schon Ware zum Einkaufspreis bekommen haben soll. Das war zu besagter Zeit, als die Hobbytronic noch satte drei Hallen füllte. Die Computerschau war zunächst nur eine eigene, angegliederte Messe. Im Laufe der Jahre wurden jedoch die Elektroniker immer weiter zurückgedrängt. Unzählige Käufer strömten in die Hallen, um ihre Schnäppchen zu machen. Beflügelt vom Erfolg wurden munter die Preise erhöht, was jedoch wiederum die großen Unternehmen abschreckte, die in der Regel die Hobbytronic nutzten, um ihre Lager zu räumen. So konnte man als C64-Besitzer noch in den letzten Jahren der Heimcomputer-Ära an den Ständen von Horten oder Karstadt so manch eine Softwarerarität ausgraben.

Ersetzt wurden die großen Einzelhändler durch eine Kompanie der Druckerpatronenhersteller, angeführt vom allmächtigen Compedo. In den folgenden Jahren wurde gepumpt und gefüllt, was die Spritzen hergaben. Das Nachlassen der Elektronikbastler gab der eigentlichen Hobbytro-

nic den Todesstoß, so dass die Computerschau mit der Hobbytronic nicht nur im Namen verschmolz. Immer mehr Kunden blieben aus, so dass in diesem Jahr die letzte Chance der alten Dame in einer Fusion mit der Intermodellbau bestand.

Ich bog um die nächste Ecke und traf auf einen alten Bekannten, der mir schon richtig Leid tut. Die Rede ist von diesem kleinen Stand eines einsamen Mannes, der versucht, Koffer und weitere Computerverhüllungen in Leder und anderen Kunststoffimitaten unter das Fußvolle zu bringen. An seinem Verkaufshäuschen habe ich noch nie jemanden stehen sehen. Trotzdem ist er wie magisch auf jeder Messe anzutreffen. Mittlerweile scheint er auf Scheren und neuerdings auch Super-Alles-Kleber umgeschult zu haben. Zwei Dinge, die jeder Computerbegeisterte wirklich dringend benötigt.

Ein paar Schritte weiter endete mein 10 Euro teurer Rundgang schließlich an einer kleinen, fest installierten Wurstbude, die wabbelige Phosphatstangen in Weißbrot verkauft. Nachdem ich erneut meine Geldbörse geöffnet und ein Nahrungsmittel entgegengenommen hatte, erklimm ich den zum Wurststand gehörenden Balkon. Von hier aus hatte man einen schönen Rundumblick über das Messegelände.

Ich reiße mich aus meinen Erinnerungen und beiße auf dem Weg zum Ausgang in das letzte vertraute Utensil einer ehemals lohnenswerten Messe.

Dieser Artikel wird unter der GNU Free Documentation License, <http://www.gnu.org/licenses/fdl.html>, veröffentlicht und kann frei kopiert werden, solange die Nennung des Autors und der Internetquelle (<http://www.tim-schuermann.de>) erhalten bleibt.

Pac Man ist 25

Angeblich hatte der Toru Iwatani beim Verspeisen einer Pizza die zündende Idee, ein Spiel zu programmieren, in dem der Held bei steigender Geschwindigkeit mit Punkten gefüllte Labyrinthe leer fressen muss, ohne von den Geistern („Blinky, Pinky, Inky und Clyde“) erwischen zu werden.

Eine weitere Legende besagt, dass Hersteller Namco das Spiel, das am 12. Mai 1980 auf den Markt gebracht wurde, zuerst „Puck Man“ taufen wollte, aus reimtechnischen Gründen aber letztlich davon absah. Auch soll das Spiel in Japan eine Knappheit an Yen-Münzen ausgelöst haben.

Es ranken sich aber noch mehr Gerüchte und Legenden um das (zumindest aus heutiger Sicht) simple Spielchen. Beispiel gefällig? Bis heute wurde das Spiel angeblich nicht durchgespielt. Pac Man verfügt über 256 Level, der letzte besteht aber zur Hälfte aus einer wirren Zeichenfolge (siehe Abbildung).

Auch in den vergangenen Jahren wurden immer wieder neue Pac-Man-Spiele für Spielkonsole und Handhelds veröffentlicht. „Pac Man World 2“ verkauft sich über eine Million Mal. Noch 2005 sollen mindestens vier neue Pac-Man-Titel erscheinen.



So sieht Gerüchten zufolge Level 256 von Pac Man aus.

7. Computertreffen C64 & C128 in Suhl

Klaus Finke, Organisator des 7. Computertreffens der Regio Thüringen, hat im März 2005 an 78 Personen Einladungen versandt und 24 Personen folgten ihnen nach Suhl (hier ist es ja doch immer wieder schön). Es können auch ein paar mehr gewesen sein, aber laut ausliegender Liste waren es 24. Leute, die dem Gigawahn der heutigen Zeit zwar nicht verschlossen sind, aber dennoch ihren Commodore 64 bzw. 128 weiterhin nutzen und jede noch so kleine diesbezügliche Neuigkeit begierig aufgreifen, um ihrem „Cevi“ alles zu entlocken.

— von Mario Grass —

Die Tradition will es, dass man sich mindestens einmal im Jahr trifft, um den ohnehin regen, per Email geführten Gedankenaustausch auch im persönlichen Gespräch fortzuführen. Dieses Jahr war der 8. bis 10. April dafür festgelegt worden. Das schon vertraute und bewährte Hotel „Thüringen“ in Suhl war der selbstverständliche Versammlungsort. Freitag, wie sollte es anders sein, erfolgte nach der Anreise der ersten Teilnehmer der Aufbau und die Inbetriebnahme der mitgebrachten „Heiligtümer“. Doch zunächst einmal eine Auswahl aus der Liste der Teilnehmer. Leider kann ich nicht (mehr) alle benennen, auch die getroffene Reihenfolge ist zufällig. Es kamen neben Rick Gaudet (ehemals CMD), Niko Malecki, Klaus Finke, Michael Nausch, Werner Weicht, Mario Grass, Rene Schwarte, Michael Scholich, Oliver Weißflach, Matthias Keil, Arndt Övermann, André Heyer, Michael Oertel, Reinhard Kratzberg noch viele weitere Enthusiasten.

Der Samstag begann mit der Begrüßung der neu angekommenen Mitglieder und Nichtmitglieder. Richtig los ging es dann mit Rick Gaudet, früher Bezugsquelle aller CMD-Produkte hier in Europa. Er hatte fast alles von damals noch anzubieten und der eine oder andere kaufte dazu, was ihm in seiner Sammlung fehlte. Oder sollte man sagen als Ersatz? Denn wer hat denn heutzutage kein JiffyDOS etc.? Ich verkauft meine letzten originalverpackten, unverbastelten Commodore 64 (mit Garantiesiegel) an einen glücklichen Fan.

Wenig neue Software...

Software-Neuigkeiten gab es nicht wirklich – leider. Die verbliebenen C64-Programmierer tüfteln zwar im stillen Kämmerlein, aber manches begonnene und möglicherweise schon weit gediehene Projekt wie z.B. das deutsche MP3 („MegaPatch 3“, eine GEOS-Weiterentwicklung, ähnlich wie Wheels aus Amerika) von

Oliver Grimm geht nicht richtig weiter, oder anders gesagt, die Verbesserungsvorschläge der verbliebenen MP3-Anwender werden nicht mehr in dem Maße umgesetzt, wie es wünschenswert wäre. Da kein Geld damit verdient werden kann, ist dies natürlich nachvollziehbar, denn der Faktor Zeit spielt bei den verbliebenen Programmierern eine erhebliche Rolle. Zeit ist Geld, und wenn (Programmier-) Zeit nicht mehr durch Geld ausgeglichen wird, betreibt man halt ein Verlustgeschäft.

Erstaunlich, dass die meisten ihren C64/128 in ein PC-Gehäuse verfrachtet haben, wenige saßen vor dem Original. Niko Maleckis Tower (oft beschrieben und vorgestellt) sei hier als Beispiel genannt.

...dafür ein Hardware-Highlight

Der Commodore One sollte jedoch ein Hardware-Highlight sein, das seinem Besitzer Klaus Finke einige Hürden aufbürdete. PC-ähnliches Board, mit einer CPU, wie sie auch in der SuperCPU sitzt und die mit 20 MHz betrieben wird, in den USA entwickelt, mit einem Aufkleber „Made in Germany“, ohne Zubehör für ca. 250,00 Euro (Gehäuse, Tastatur etc. müssen extra erworben werden). Der Commodore One ist quasi ein C64-Emulator auf Hardwarebasis, zusätzlich können ein

Schneider CPC 464 und CPC 6128 emuliert werden. Aber was nützt ein Commodore ohne Software, vor allem ohne GEOS? (Von wenigen mitgelieferten Spiele-Programmen mal abgesehen, nur wegen GEOS sind doch dem C64 noch so viele treu geblieben!) Klaus hatte das Board aufgebaut und eine 1541 zusammen mit einer 1581

„GEOS“, 8,1 eingegeben – nichts ging.

Werner Weicht hatte ja mit einem Emulator GEOS auf dem PC zum Laufen gebracht, allerdings mit einer von GEOS MAKE BOOT erstellten Diskette. Diese Idee war nun einen Versuch wert, GEOS MAKE BOOT musste her. Rick war zum Glück anwesend, die Diskette vorhanden. Auf Nikos Rechner erstellten wir mit GEOS MAKE BOOT von Klaus' Originaldiskette eine Kopie. Würde GEOS nun booten? Nach LOAD „GEOS“, 8,1 und bangem, aber geduldigem Warten erschien irgendwann auf dem Monitor der GEOS-Desktop, es war geschafft! Klaus' bisher



Ist der C-One GEOS-tauglich?

angeschlossen. Tastatur und Reset-Taster komplettierten das Ganze. Über eine (wirklich!) sehr gewöhnungsbedürftige Tastaturbelegung gelang es mir, ein Directory zu laden. Damit war die erste Hürde geschafft. Aber GEOS sollte laufen, mit aller Macht. Die Originaldiskette GEOS 2.0 in die Floppy geschoben und LOAD

verkniffenes Gesicht war sehr viel freundlicher geworden, vorerst. Denn auf dem Board steckte zwar eine RAM-Erweiterung, aber GEOS wollte diese partout nicht erkennen. Nach mehreren vergeblichen Versuchen wurde erst einmal ein RAM-Testprogramm unter BASIC gesucht. Der Verdacht lag nahe, der Port sei defekt. Das Testprogramm brachte auch keinen Erfolg, der Port wollte und wollte kein Lebenszeichen von sich geben. Aber GEOS ohne RAM, das ist unvorstellbar, man müsste ja sonst im Laufwerk B immer eine Diskette mit dem Programm „Konfigurieren“ haben. GEOS läuft zwar, aber ein vernünftiges Arbeiten ist ohne RAM nicht möglich. Die echte Ladezeit der 1541 von knapp zwei Minuten für GEOS ist schon nervenaufreibend genug.

GEOS-Premiere am C-One?

Kurzum, die Lösung musste an diesem Abend noch gefunden werden! Ja, nachts um Viertel vor Zwölf haben wir endlich das Internet bemüht und konnten dort lesen, dass der Port

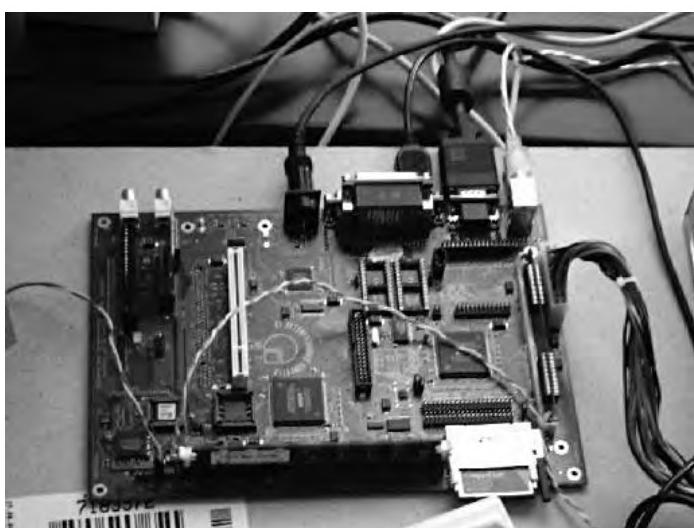


für die RAM-Erweiterung zurzeit noch nicht unterstützt wird. Diese Recherche wäre im Vorfeld sicher um einiges sinnvoller gewesen, aber so ist halt das Leben. Wenigstens bootet GEOS und der erste Schritt zur Erforschung des Commodore One ist eingeleitet.

Es scheint momentan so, dass nur sehr wenige sich die Anschaffung eines Commodore One geleistet haben, und deshalb kann man auf keinerlei Benutzererfahrungen zurückgreifen. Waren wir in Suhl etwa die ersten, denen es gelang GEOS zu starten? Einige waren ganz erstaunt über meine noch vorhandenen Kenntnisse über den C64, ich selber auch, es sind doch schon ziemlich viele Jahre ins Land gegangen seit meiner aktiven 64er-Zeit. Aber was man einmal kann, daran erinnert man sich doch immer wieder. In Zeiten von JiffyDOS etc. müssen die grauen Zellen trotzdem erst einmal ordentlich arbeiten, um eine Diskette mit OPEN 1,8,15, „N:Name, ID“ : Close1 zu formatieren., auch ein simples SYS 64738 bringt den C64 zu einem RESET, ohne Schalter. Hätte ich das ohne nachzulesen noch zusammengebracht?

Emulatoren auf dem Vormarsch

Der Emulator hat Einzug gehalten in die Fangemeinde unseres geliebten C64/128. Zugegeben, so etwas ist zeitgemäß, aber die Bilder vergangener Treffen, bei denen (fast) keiner mehr wusste, welches der mitgebrachten Netzteile zu welchem Rechner gehörte und welche Strippe des ungeheuren Kabelsalates wohin führte, hatten doch etwas Besonderes, oder? Die Masse der Stromverteiler brachte auch ungern so manches Gerät zum plötzlichen Schweigen: War wohl doch der andere Stecker... Kinder, wie die Zeit vergeht.



So zerrann selbige auch an diesem Samstag wie im Fluge. Erst der Magen erinnerte einen an die vorgeschrittene Stunde. Unweit des Tagungshotels gibt es eine gut bürgerliche Gaststätte, dorthin ging es in mehreren Pulks. Als Einheimischer übernahm ich die Führung der Gäste aus Sachsen und anderwärts (die Thüringer sind ja sehr umgänglich). Na ja, zugegeben, die Lokalität wurde schon im Vorfeld ausgewählt, sie war sogar extra für uns geöffnet!

Nach einem ausgiebigen Mahl reisten leider schon die ersten Gäste ab. Rick musste zurück nach Österreich, andere durften (wollten?) am Sonntag arbeiten.

Die Übrigen gingen nochmals zurück, um weiter zu fachsimpeln, auch mehrere spielbereite Joysticks wurden bald gesichtet.

Da alle nebenbei einen PC haben, stellen die PC-Blechkumpels einige auch vor Probleme, die sind naturgemäß anders als beim C64/128. Auch hierüber gab es regen Gedankenaustausch, mancher konnte einen guten Tipp mit in sein Reisegepäck legen.

Eigentlich ein Treffen wie immer, aber dennoch anders. Ich finde es immer wieder faszinierend, dass man eine weite Anreise, verbunden mit doch erheblichen Kosten, auf sich nimmt, nur um einem Hobby nachzugehen. In Zeiten, wo Emails und Internet den Ton angeben, erscheinen doch immer weniger gedruckte Informationen für den Commodore 64/128. Sehr loblich finde ich da die (leider ziemlich teure) GO64, das Diskettenmagazin „DIGITAL TALK“, das in der Ausgabe 71 erschienen ist, und natürlich die Lotek. Bleibt diesem Treffen und den hoffentlich zahlreichen weiteren zu wünschen, dass alle etwas Positives mitgenommen haben und der Besuch in Suhl ein persönliches Erlebnis war.

Commodore Meeting 2005

Das jährlich stattfindende Commodore Meeting ist in Österreich eine der wenigen Möglichkeiten, andere Commodore-Freaks zu treffen. Einen Nachmittag lang werden in der Wiener Discothek „Wiener Freiheit“ stolz seltene Geräte präsentiert, alte Spiele gespielt und Programmertipps ausgetauscht.

Organisator Franz Kottira kann auch in diesem Jahr wieder auf ein gelungenes treffen zurückblicken. Neben einem schön erhaltenen SX-64 und einem Commodore Max war diesmal auch eine Amiga CD32-Konsole zu sehen, die einen Bogen zum Ende der Commodore-Ära spannte.



Franz Kottira, der Organisator des Commodore Meeting, verwaltet das Haus noch immer mit einem C64. Der Kasten im Hintergrund birgt aber auch einen PET.



Dank der Frodo-Version für GP32, eine koreanische Handheld-Konsole, hat der Commodore 64 erstmals auch in der Hosentasche Platz. Nicht alle Spiele laufen unter diesem Emulator, aber eine Runde „Way of the Exploding Fist“ konnte die Anwesenden überzeugen.



Für Unterhaltung sorgte ein US-C64-DTV, der an einem winzigen Scherzweißfernseher hing. Nach einigem Rütteln wurde der versteckte BASIC-Modus gefunden.

Die PAL-Version soll am 15. Juli erscheinen.



Overdoc präsentierte einen Commodore Max. Dieser äußerst seltene Computer war ein Versuch Commodores, in Japan Fuß zu fassen. Der Max hat kein BASIC-Rom und zeigt nach dem Einschalten nur einen schwarzen Schirm. Der Unterfangen war ein gigantischer Flop.

>> <http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm>



Amiga Classix 4: Amiga-Spaß für PC und Mac

Mit „Amiga Classix 4“ brachte Magnussoft vor einigen Wochen einen weiteren Teil der bekannten CD-Rom-Reihe heraus, die ehemalige Amiga-Spielehits legal zugänglich macht. Für nicht einmal 13 Euro bekommt man 120 Originale auf die Hand, darunter einige echte Spitzenhit, aber natürlich auch eine Menge Lahmer Enten. Lord Lotek hat sich durch die Sammlung wahrlich hindurchgekämpft und berichtet von einem vergnüglichen Nachmittag.

Erster Start

Im Gegensatz zu den älteren Teilen der Serie ist Amiga Classix 4 voll und ganz auf den Betrieb unter Windows oder OS X abgestimmt. Die Spiele laufen unter einer angepassten Version des Amiga-Emulators UAE, wobei jedes einzelne optimal konfiguriert ist und auch ohne Kenntnisse des Emulators sofort startet. Nach der Installation der CD, die ungefähr 450 MB auf meiner Festplatte in Anspruch nimmt, meldet sich ein freundliches Menü, in dem die sechs Spieldatenkategorien (Action, Adventure, Arcade, Sport, Strategie und Simulation) zur Auswahl stehen. Leider wird das Hauptmenü unpassenderweise mit dem Amiga-Remix einer Rob-Hubbard-Melodie untermauert, die eher C64-Gefühle aufkommen lässt, denn auf den Amiga einstimmt. Zum Ausgleich dafür enthält die CD als Bonus über 60 Demos kommerzieller Spiele. Außerdem gehört ein kleines UAE-Handbuch im HTML-Format zum Lieferumfang.

Ausstattung

Die Spiele selbst liegen im ADF- oder HDF-Format (also als Disketten- oder Festplattenimagefile) vor, eingefleischte Amiga-User können die Daten also auf die Festplatte ihres Amigas kopieren bzw. die Images auf Disketten übertragen. Die ADFs sind allerdings keine Images der Originale, sondern – wie oft in solchen Fällen – konvertierte Raubkopien, komplett mit Cracktro und Trainer.

Zum Glück haben die Gestalter der CD-Rom auch an die Spielehandbücher gedacht, die für die meisten Spiele als Textdatei vorliegen und direkt aus dem Menü heraus aufgerufen werden können. In einigen aufwändigeren Fällen wurde das Handbuch eingescannt und im PDF-Format beigegeben. Klickt man im Hauptmenü ein Spiel an, wird sofort angezeigt, ob (und in welchem Format) eine Anleitung vorhanden ist, zusätzlich helfen zwei Screenshots bei der Orientierung. Ein Link zum Hersteller, so weit noch am Markt, gehört ebenso

zur Ausstattung wie eine Auswahl zwischen Maus- und Joysticksteuerung, falls das Spiel die Auswahl zulässt. Wer keinen passenden Joystick hat, kann auch mit der Tastatur spielen. Ich habe für diesen Test den in Lotek64 #13 getesteten Competition Pro USB verwendet und gute Erfahrungen damit gemacht. Beispielsweise war es nicht nötig, das Gerät zu konfigurieren, es wurde automatisch erkannt und ohne Umschweife angesprochen. Die Reaktion des Sticks erscheint etwas schwerfälliger als an einem „echten“ Amiga, was aber eher auf den UAE zurückzuführen ist, als dass dies am Joystick liegen dürfte. Die Spielbarkeit jedenfalls leidet darunter kaum.

Viele der 120 Spiele werden nach Klick auf den Start-Button (via Maus, Joystick oder Tastatur) im UAE direkt hochfahren, nachdem der Emulator sich selbst aktiviert hat. Andere Spiele holt man mit Hilfe des Downgraders WHDLOAD, die dann von RAM-Disk gestartet werden. In diesem Fall müssen Wartezeiten in Kauf genommen werden, während WHDLOAD zur Registrierung auffordert. Auch sonst sind die Ladezeiten nicht wesentlich geringer als bei den Originalspielen, da auch der Ladevorgang komplett emuliert wird. Ein komfortables Merkmal des Emulators ist die Möglichkeit, Spielstände jederzeit speichern zu können. Doch auch ein Nachteil soll nicht unerwähnt bleiben: Je nach Ausstattung des PCs/Macs verwendet der Emulator nur den oberen Bereich des Bildschirms, liefert also keinen wahren Vollbildmodus. Das mag zwar ein weniger grobpixeli-



ges Bild ergeben, ist aber auf jeden Fall höchst gewöhnungsbedürftig.

Erwähnt werden sollte auch, dass unter Windows eine neuere Version von WinUAE eingesetzt wird, die sogar das Knattern und Surren des Diskettenlaufwerks „emuliert“ – realistischer geht es nimmer!

Die Spiele

Die gute Präsentation macht natürlich ganz heiß auf die Spiele. Ich beginne mit den insgesamt über 40 Actionspielen, wobei mir das kurzweilige Aunt Arctic Adventure sofort ins Auge springt. Ich verweile jedoch nicht übermäßig lange bei diesem Spiel, sondern gehe weiter in die Liste, die viele eher durchschnittliche Ballerspiele enthält. Cybernoid 1 und 2 sind natürlich auch auf dem Amiga Klassiker. Gut – auch wenn die Spiele in der C64-Fassung technisch beeindruckender waren. Nach dieser ersten Runde habe ich schon Gefallen an der Sammlung gefunden, allerdings muss ich auch bestürzt zur Kenntnis nehmen, dass ich ziemlich aus der Übung bin. Selbst bei Exolon ergibt es mir nicht anders. Dann sehe ich mit großer Freude, dass auch der geniale Shooter Hybris mit von der Partie ist. Hybris ist eines der besten der älteren Amiga-Spiele, ein Terra-Cresta-Klon mit vielen tollen Schiff-Upgrades, schöner



Bei Rubicon fliegen die Schädel nur so durch die Gegend...



Anfang der 90er Jahre sorgte Another World durch seine spektakuläre Grafik für Aufsehen.

Grafik, einer Ohrwurm-Hintergrundmusik und geradezu umwerfenden, bis heute beeindruckenden Schuss- und Explosionsgeräuschen. Den ersten Versuch, das 1987 erschienene Spiel zu starten, quittiert UAE mit einem „Guru“, beim nächsten Anlauf arbeitet aber alles bestens. Bisher der Höhepunkt. Nach einer frustrierenden Runde Nebulus – das war auch früher schon so – wende ich mich dem relativ neuen Doom-Verschnitt Nemac IV zu, der in der Emulation sehr gut läuft. Weiter geht's. Rubicon ist ein grafisch netter Shooter mit Metal-Slug-Anleihen, Stormlord setzt eher auf akustische Reize. Zu guter Letzt teste ich noch Ziriax, einen soliden Shooter, der wohl Spaß macht, aber Hybris nicht das Wasser reichen kann.

Weniger Auswahl bietet das Adventures-Menü. Die elf Titel sind dafür durchwegs in der Oberliga angesiedelt: Another World, auf

seine Weise noch immer beeindruckend, auch Antares macht so viel Spaß wie 1990. Beneath a Steel Sky stellt ebenso ein Kaufargument für Amiga Classix 4 dar wie Valhalla und das fantastische Adventure Lure of the Temptress, eines der besten Spiele aller Zeiten, das hier sowohl in englischer als auch in deutscher Fassung vorliegt. 32 Titel umfasst die Arcade-Sektion. Arkanoid ist vertreten, ebenso wie sein Steinzeit-Pendant Crack. Dugger, Zoom und Leonardo repräsentieren die klassischen Logikspielchen, Twintris ist ein bekanntes Zwei-Spieler-Tetris. Die bemerkenswertesten Spiele in dieser Kategorie sind jedoch die gefeierten Pinball-Simulatoren von 21st Century / Digital Illusions. Die gesamte Serie ist vorhanden: Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Mania und das unglaubliche Pinball Illusions, dazu noch Slam Tilt aus dem Jahr 1996.

Leider macht sich hier die Tastaturverzögerung doch unangenehm bemerkbar, da diese Spiele naturgemäß auf sehr schnelle Reaktion setzen.

Wenig Aufregendes gibt es in der Sport-Abteilung. Von den 18 Spielen sind sieben Fußballsimulationen, die sich auf modernem Equipment einfach besser spielen. Nett ist das betagte Tennisspielchen Tie Break, das gar nicht erst mit Realismus liebäugelt, sondern auf kurzweiliges Spielvergnügen setzt. Super Skidmarks CD32 ist auch sehr unterhaltsam, allerdings nur im Mehrspielermodus.

Die Strategieabteilung hält 25 zumeist durchschnittliche Titel bereit, darunter einige Klassiker wie

Thalions Airbus A-320 (1 und 2), Rings of Medusa, Winzer und Hannibal.

Fazit

Bei 120 Titeln gibt es selbstredend eklatante Qualitätsunterschiede. Da die Sammlung aber einige wirklich hochklassige Spiele enthält (u.a. die Pinball-Serie, Another World, Cybernoid, Beneath a Steel Sky, Hybris und Lure of the Temptress), die mit Anleitung und Konfigurationsfile den Spieler verwöhnen, wird sich niemand über die doch große Masse von mittelmäßigen bis schwachen Spielen ärgern. Noch dazu bei einem Preis von 13 Euro. Zugreifen wärmstens empfohlen!



Lure of the Temptress ist ein klassisches Point-and-Click-Adventure ohne Fehl und Tadel.



Ziriax ist ein überraschend erfrischendes Ballerspektakel in traditioneller Aufmachung.

Amiga Classix 4: technische Voraussetzungen

Hardware: Windows-PC mit mindestens 800 MHz, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte. Mac OS X (ab 10.2), ab 733-MHz-G3-CPU, 128 MByte RAM und einer Grafikkarte ab ATI-Rage-128-Pro. Lotek64-Testumgebung war ein PC mit 2,6 GHz PIV-CPU und GeForce4-Grafikkarte.

>>www.magnussoft.com

Lotek64

Der Lotek64-Newsletter bietet regelmäßig Neuigkeiten rund um das Magazin. Bestellungen an lotek64@aon.at mit der Betreffzeile „Newsletter“. Die E-Mail-Adressen werden nicht weitergegeben.



rePLAY Lieblingsspiel Nr. 3: Monkey Island

(VGA-Version)

Monkey Island ist wohl das beliebteste Point&Click-Adventure, das jemals produziert wurde. Der Wortwitz ist einfach genial, und die Grafik ist sehr detailliert und schön anzuschauen. Der Sound ist überragend und seiner Zeit – von der Qualität her – weit voraus.



Guybrush Threepwood,
Pirat aus Leidenschaft.

The Secret of Monkey Island (VGA-Version)

Erschienen 1990

Idee und Design Ron Gilbert

Geschrieben

und programmiert Dave Grossman, Tim Schafer und Ron Gilbert

Hintergrundgrafik Steve Purcell, Mark Ferrari und Mike Ebert

Animation Steve Purcell, Mike Ebert und Martin Cameron

Originalmusik Michael Land, Barney Jones Andy Newell
(earwax productions) und Patrick Mundy



Die Geschichte

Guybrush Threepwood ist auf Mélée Island gelandet – und will um jeden Preis Pirat werden! Er besteht die offiziellen Aufnahmeprüfungen bei den unglaublich wichtigen Piraten:

- Beleidigungsfechten
 - Diebstahl
 - Schatzsuche
- Um mit dem Schiff nach Monkey Island zu kommen, muss er zunächst einmal drei Gehilfen finden.
- Schwertmeisterin Carla (muss zuerst mit der gewonnenen Erfahrung aus den vorherigen Straßengefechten besiegt werden)
 - Meathook (kann mithilfe eines Tattoos bauchreden)
 - Otis (im Gefängnis)

Dann muss Guybrush ein Schiff besorgen. Die Fahrt verläuft sehr witzig, denn eigentlich arbeitete nur unser Held auf dem Schiff, die „Gehilfen“ tun nichts, außer Sonnenbaden.

Nach einem Voodoo-Zauber gelingt die Fahrt. Doch obwohl sich zwischen ihm und der Gouverneurin von Mélée Island, Elaine Marley, eine leidenschaftliche Liebe entwickelt, ist den beiden ein gemeinsames Glück nicht vergönnt. Der Geisterpirat LeChuck entführt Elaine zu seiner geheimen Festung auf Monkey Island. Guybrush folgt ihr, um sie zu retten.

Die Charaktere

Guybrush Threepwood ist die Figur, die der Spieler steuert. Er zeichnet sich dadurch aus, dass er der am wenigsten geeignete Pirat zu sein scheint, der aber trotzdem alles dafür gibt, sich diesen Traum zu erfüllen.

rushs Tod, aber meist hilft sie ihm mit nützlichen Informationen oder Zaubern.

Technisches

Das Spiel wurde mit einer Erweiterung der SCUMM Version 4 Engine (*Script Creation Utility for Maniac Mansion*) entwickelt. Die Originalversion lief in 4 Bit (16 Farben). Heute existieren SCUMM-Interpreter für verschiedene Plattformen, wodurch viele alte Lucasart-Spiele auf neueren Plattformen gespielt werden können. Die ScummVM (Virtual Machine) steht auf www.scummvm.org zur Verfügung.

Für die 8-Bit-Computer war Monkey Island zwar bereits eine Nummer zu groß, aber der PC war nicht die einzige Plattform, für die Monkey Island veröffentlicht wurde. Auf dem Amiga hatte das Spiel nur 32 Farben, setzte aber dafür im Gegensatz zur VGA-Fassung nicht zwingend eine Festplatte voraus. Die Musik war deutlich besser als bei der PC-Disketten-Version. Besitzer eines Atari ST mussten sich mit 16 Farben und dem düftigen ST-Sound begnügen. In den Genuss der technisch besten Fassung des Spiels kamen die Besitzer eines Apple Macintosh: der Sound war



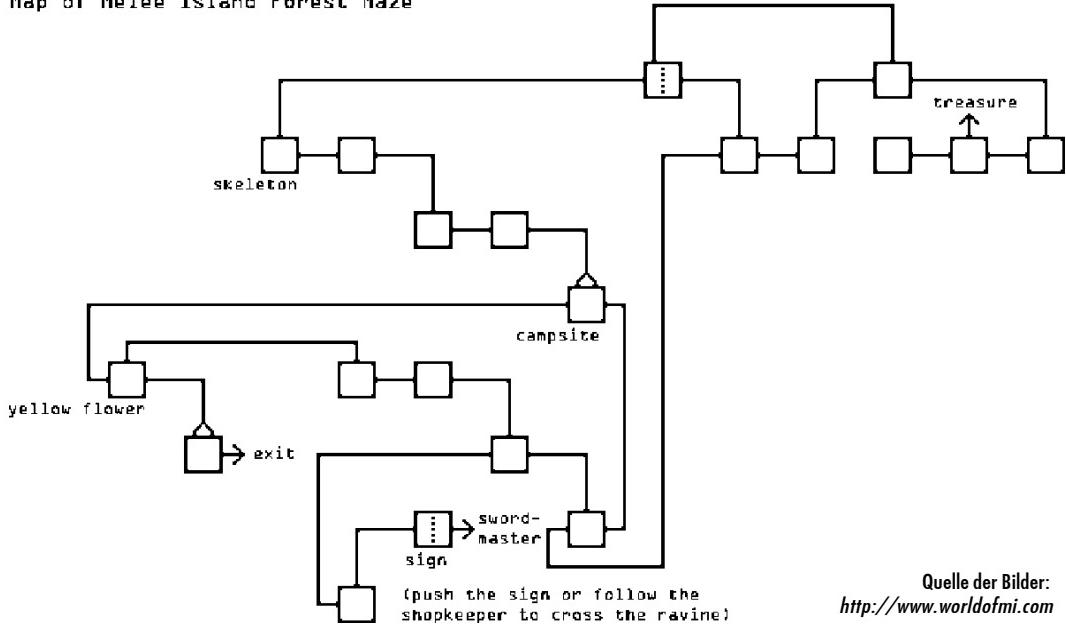
Elaine Marley, die Gouverneurin von Mélée Island (*siehe oben*): Guybrush und sie lieben sich, doch beide werden in jedem Spieldetail von einander getrennt, da LeChuck ebenfalls in sie verliebt ist.

Stan ist ein übereifriger Verkäufer. In Monkey Island I verkauft er gebrauchte Schiffe. Sein besonderes Merkmal sind seine witzig fuchtelnden Arme.

Die Voodoo-Lady trifft Guybrush in allen vier Teilen. Im ersten ist sie auf Mélée Island. Aufgrund ihrer hellseherischen Fähigkeiten sagt sie zahlreiche Ereignisse vorher. Einmal prophezeite sie sogar Guybrush



The Secret of Monkey Island Copyright 1990 LucasArts
Map of Melee Island Forest Maze



Quelle der Bilder:
<http://www.worldofmi.com>



so gut wie bei der Amiga-Fassung, die Grafik entsprach der VGA-Version. Zusätzlich gab es ein verbessertes Interface, das Gegenstände als Icons einblendete, statt sie, wie bei allen anderen Fassungen, nur namentlich zu nennen.



Autor: Nico Müller
Geburtstag: 1. Mai 1989
Beruf: Schüler,
Programmierer
Sport: Fechten (STLFC)

Ich habe mit 6 Jahren meinen ersten PC (67 Mhz, 4 MB RAM) bekommen. Konnte zu dieser Zeit allerdings alle für mich guten Spiele spielen, wie zB Monkey Island (I und II), Day of the Tentacle, Siedler, Steel Panthers (I, II). Seit ich sieben bin, wollte ich dann selber Spiele programmieren. Diesem Wunsch bin ich bis heute treu geblieben.

Details

Der Name Guybrush kam vom ursprünglichen Bilddateinamen der Figur. Die Bezeichnung lautete nämlich „guy.brush“ („brush“ ist ein Dateikürzel des Amiga-Programms DPaint). Threepwood wurde gewählt, weil man einfach einen schwer auszusprechenden Namen haben wollte. Erfunden wurde er vom britischen Autor P.G. Wodehouse, der eine seiner Romanfiguren Galahad Threepwood nannte.

Technische Voraussetzungen:

- MS-DOS 5.0 oder höher
- 386/33 DX (486 empfohlen)
- 1 MB EMS benötigt
(2 MB EMS empfohlen)
- Maus
- 256 Farben VGA/MCGA*
- SoundBlaster und 100% kompatibel, Adlib, Roland MT 32

*Man muss aber erwähnen, dass die Originalfassung in 16 Farben lief!

In dieser Rubrik haben alle Leserinnen und Leser die Möglichkeit, ihr(e) Lieblingsspiel(e) vorzustellen. Den Anfang machen Kolja Sennack mit Impossible Mission und Simon Quernhorst mit OutRun.

Gottes vergessene Kinder

UNVERÖFFENTLICHE PC- UND VIDEOSPIEL-PROJEKTE

von Andre Hammer

In dieser Rubrik treten all jene Spiele auf, die unvollendet zu Grabe getragen wurden, weil sie den qualitativen Ansprüchen der Hersteller nicht genügten oder aus finanziellen Gründen eingestellt werden mussten. Dabei handelt es sich in einigen Fällen um gegebenen und nicht gehaltene Versprechen, aus denen echte Tophits hätten werden können...

LMK – The Lady, the Mage and the Knight, Attic (PC), 1996 – †

LMK, so der frühe Entwicklungsnname des ambitionierten Action-Rollenspiels, hätte ursprünglich im Oktober 1998 am PC seinen Releasetermin haben sollen. Von der Presse im Vorfeld bejubelt und von Insidern hoch gelobt, galt das Spiel als einer der heißesten Diablo-Herausforderer dieser Zeit. Entwickelt wurde LMK vom deutschen Publisher Attic, bekannt für die erfolgreiche DSA-Nordland-Trilogie, und befand sich dabei unter der Führung von Chefprogrammierer Swen Vincke. Anders als bei den vorhergehenden Produkten *Die Schicksalsklinge* (1992), *Sternenschweif* (1994) und *Schatten über Riva* (1996), die eng ans Regelwerk der Heftvorlage angepasst waren, wollte man LMK bewusst etwas actionlastiger gestalten, um eine ernst zu nehmende Konkurrenz zu Blizzards Referenztitel aufzubauen. Keineswegs verwunderlich ist daher die isometrische

Darstellung Aventuriens, jenem Land, das vom Spieler gründlich erforscht werden muss. Dieser übernimmt die Kontrolle über ein Helden-Trio, bestehend aus der Elfin, dem Magier und dem Ritter, womit auch die kuriose Namensgebung des Programms erklärt sein dürfte. Hübsche SVGA-Grafiken, 40 Monsterklassen, spannende Echtzeit-Kämpfe und ständige Tag- und Nachtwechsel – all diese Dinge waren durchaus mehr als vollmundige Ankündigungen, wie eine stabil laufende, beinahe fertig gestellte Version auf der weltgrößten Spieldemo bewiesen hatte. Die eingehende Interaktion mit der Umgebung sollte so weit gehen, dass man Dorfbewohner nachts beim Liebesakt überraschen konnte. All diese viel versprechenden Dinge bekam der Endverbraucher leider nie zu Gesicht. Nach der Pleite von Attic trennten sich die Programmierer. Lediglich das meisterhafte aber kommerziell trübselige Rollenspiel Planescape Torment wird von Attic-Mitbegründer Guido Henkel auf die Beine gestellt. Ob, beziehungsweise wann es wieder ein Computerspiel geben wird, das im Universum von *Das Schwarze Auge* angesiedelt ist, steht leider Gottes in den Sternen.

Wer ein weiteres totes Spiel ausgräbt, möge seinen Artikel an Lotek64 schicken. Wir sind gespannt, wie viele Leichen sich in den Kellern namhafter Hersteller finden!



und 64 VC-INFO 1/83

Der große Katalog zu VC-20 und Commodore 64 Computern

- * Der Commodore 64 ist da!
Ein ausführlicher Testbericht
- * Neuer IEC-Bus macht VC-20 und
Commodore 64 zum Speicherriesen
- * MAXI - das erfolgreiche 80-Zeichen-Modul
- * SYSTEM 19 Sonderserie
- * Neue Lerncassetten für VC-20
- * Die neuesten Programme aus aller Welt
- * COMPUTE!s First Book of VIC
- * PET SPEED 64 - ein superschneller
Compiler für den Commodore 64
- und vieles andere mehr . . .

IHR GROSSER PARTNER FÜR KLEINE COMPUTER
DATA BECKER

COMMODORE 64 GAME CHARTS

1. SILENT SERVICE Micropose 1985 /-/
2. THE LAST NINJA System 3 1987 /6/
3. IK+ System 3 1987 /1/
4. THE LAST NINJA 2 System 3 1988 /7/
5. DEFENDER OF THE CROWN Cinemaware 1987 /23/
6. BUBBLE BOBBLE Firebird 1987 /5/
7. PIRATES! Micropose 1987 /3/
8. SPY VS. SPY First Star 1984 /-/
9. MANIAC MANSION Lucasfilm 1987 /2/
10. ZAK McRACKEN Lucasfilm 1988 /4/
11. WINTER GAMES Epyx 1985 /8/
12. CALIFORNIA GAMES Epyx 1987 /15/
13. FORBIDDEN FOREST Cosmi 1983 /-/
14. IMPOSSIBLE MISSION Epyx 1984 /12/
15. GREAT GIANA SISTERS Rainbow Arts 1987 /9/
16. ELITE Firebird 1985 /11/
17. RAID OVER MOSCOW Access 1984 /-/
18. BOULDER DASH First Star 1984 /10/
19. ONE ON ONE Electronic Arts 1984 /-/
20. BEYOND THE FORBIDDEN FOREST Cosmi 1985 /-/
21. SPY HUNTER US Gold 1983 /-/
22. BRUCE LEE Datasoft 1984 /13/
23. PROJECT FIRESTART Electronic Arts 1989 /-/
24. PITSTOP 2 Epyx 1984 /21/
25. NEWCOMER Protovision 2001 /-/

(Quelle: <http://www.lemon64.com>, Stand 26. Mai 2005.
/X/ gibt die Platzierung in der letzten Ausgabe von Lotek64 an.)

Lotek64 #15 PREVIEW

Waiting for Connection: Jens Bürger beschäftigt sich im dritten Teil der Serie, wie man Daten zwischen PC und Mac austauschen kann.

Bomberman: Andre Hammer erklärt, warum es sich lohnt, diesen unsterblichen Titel in all seinen Variationen zu spielen.

Handhelds: Die Lotek64-Serie über Handheld-Konsolen wird mit einem Beitrag über das Atari Lynx fortgesetzt.

Der Osborne 1 war der erste tragbare Computer. Wir haben mit einem Besitzer über das Ungetüm mit dem winzigen Bildschirm über seine Erfahrungen mit dem Oldie gesprochen.

Hier könnte dein Artikel angekündigt sein: Du musst ihn nur schreiben und an die in der nächsten Zeile angeführte Adresse schicken!

Änderungen sind sicher, Texte sind willkommen! -> lotek64@aon.at



Lotek64 #15 erscheint im September 2005.

Lord Lotek LP-Charts April 1990

1. Nick Cave & The Bad Seeds – The Good Son
2. Melvins – Ozma
3. Björk Guðmundsdóttir &
Trió Guðmundar Ingólfssonar – Gling Gló
4. Charlatans – Some Friendly
5. Danzig – Danzig II –Lucifuge
6. The Church – Gold Afternoon Fix
7. Thin White Rope – Sack Full of Silver
8. The Cramps – Stay Sick
9. Fugazi – Repeater
10. John Zorn – Naked City



Spex-Reviews April 1990

1. A tribe Called Quest – Peoples Instinctive Travels and the Paths of Rhythm
2. Nick Cave & The Bad Seeds – The Good Son
3. Souled American – Around the Horn
4. Prong – Beg to Differ
5. Ostzonensuppenwürfelmachenkrebs – Für Zuhause
6. Thin White Rope – Sack Full of Silver
7. Sinéad O’Connor – I Do Not Want What I Haven’t Got
8. The Cramps – Stay Sick
9. Negativland – Helter Stupid
10. Boo-Yaa Tribe – New Funky Nation



Post.at

Bar freigemacht/Postage paid
8025 Graz
Österreich/Austria